



**Universidad de Concepción**

Facultad de Humanidades y Arte

Programa de Magíster en Filosofía

**ESTÉTICA Y ÉTICA EN LA PROPUESTA DE  
HANS-GEORG GADAMER EN CONTRASTE Y  
COMPLEMENTO DE LA PROPUESTA  
ESTÉTICA DE ALFONSO LÓPEZ QUINTÁS.**

Tesis para optar al grado de Magíster en Filosofía

Tesista: Rodrigo Patricio Álvarez Vidal.

Profesor Guía: Rodrigo Alejandro Pulgar Castro.

Concepción, Chile 2024

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
1. INTRODUCCIÓN.	3
2. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN Y OBJETIVOS.	6
PRIMERA PARTE.	
3. LA JUSTIFICACIÓN DEL ARTE SEGÚN GADAMER.	7
4. EL ELEMENTO LÚDICO DEL ARTE SEGÚN GADAMER.	14
5. EL SIMBOLISMO DEL ARTE SEGÚN GADAMER.	16
6. EL ARTE COMO FIESTA SEGÚN GADAMER.	18
SEGUNDA PARTE.	
7. LA JUSTIFICACIÓN DEL ARTE SEGÚN LOPEZ QUINTÁS.	20
8. EL ELEMENTO LÚDICO DEL ARTE SEGÚN LÓPEZ QUINTÁS.	20
9. EL SIMBOLISMO DEL ARTE SEGÚN LÓPEZ QUINTÁS.	27
10. EL ARTE COMO FIESTA SEGÚN LÓPEZ QUINTÁS.	29
TERCERA PARTE.	
11. REFLEXIONES SOBRE LA JUSTIFICACIÓN DEL ARTE.	31
12. REFLEXIONES SOBRE EL ELEMENTO LÚDICO DEL ARTE.	37
13. REFLEXIONES SOBRE EL SIMBOLISMO DEL ARTE.	41
14. REFLEXIONES SOBRE EL ARTE COMO FIESTA.	44
CUARTA PARTE.	
15. REFLEXIONES SOBRE LOS CONTENIDOS.	49
16. HACIA UNA FUTURA EDUCACIÓN MUSICAL.	58
17. CONCLUSIONES.	63

## RESUMEN:

Este documento articula una relación entre estética y ética, particularmente, entre las propuestas del filósofo alemán Georg-Hans Gadamer en su texto *La actualidad de lo bello* (1977), y la propuesta del español Alfonso López Quintás en su texto *Estética de la Creatividad: Juego, arte, literatura* (1998).

La manera en que se despliega esta relación entre estética y ética es unidireccionalmente desde estética hacia ética, desarrollándose por medio de vivir de experiencias estéticas ya sea obra de arte, símbolo, o fiesta para luego converger en reflexiones éticas.

Este problema se esclarece por medio tres partes: la primera, donde se desarrollan los tópicos que presenta Gadamer referenciándolos como ejes de la problemática; la segunda, donde se despliegan los contenidos desarrollados por López y a su vez puedan ser contenido en los tópicos de Gadamer. Y, la tercera, donde se ponen en discusión la perspectiva de ambos autores concluyendo con reflexiones finales sobre la relación entre estética y ética, tanto en lo formal como con un ejemplo proyectado hacia una futura de la educación musical.

## 1. INTRODUCCIÓN:

La problemática de establecer una relación entre estética y ética la discutían los griegos a partir del potencial rol que puedan ejercer los poetas sobre los ciudadanos de la ciudad utópica propuesta en *La República* de Platón. Aquí Platón nos dice que la música hecha por los poetas tiene la capacidad de moldear el carácter de los ciudadanos y según como ésta sea, entonces así moldeará sus caracteres. Más específicamente, nos dice que si la música no tiene gracia, ni ritmo, ni armonía, entonces moldeará un mal carácter en los ciudadanos, en cambio, si la música posee gracia, ritmo y armonía, entonces moldeará un buen carácter en ellos, por esta razón Platón ve necesario incorporar la música que contenga gracia, ritmo y armonía en la educación formal de los coros para su ciudad utópica (Platón, 2016, págs. 217-230). Desde este sintético antecedente aportado por Platón, donde se intenta relacionar el comportamiento de los ciudadanos de acuerdo a las características de la música que escuchan y practican, se muestra este antiguo problema de la filosofía que comprende relacionar estética con ética.

La relación entre estética y ética que propone esta investigación trabaja contrastando específicamente dos autores de finales del siglo pasado. El primero, el filósofo alemán Georg-Hans Gadamer y su texto: *La actualidad de lo bello* (1977), y el segundo, el filósofo español Alfonso López Quintás con su texto: *Estética de la Creatividad: Juego, arte, literatura* (1998).

A partir de esto, este documento se despliega en cuatro partes. En la primera parte – cuatro apartados–, se desarrollan los tópicos que presenta Gadamer en *La actualidad de lo bello*, referenciándolos como ejes de la problemática; es así como los apartados 3 al 6 llevan los siguientes títulos: tercer apartado, la justificación del arte según Gadamer; cuarto apartado, el elemento lúdico del arte según Gadamer; quinto apartado, el simbolismo del arte según Gadamer; y sexto apartado, el arte como fiesta según Gadamer. Aquí se sintetizan cada uno de los capítulos del texto de Gadamer. En la segunda parte –apartados 7 al 10–, se despliegan los contenidos que López Quintás desarrolla en su texto, y a su vez puedan ser contenido en los tópicos de la primera parte, es decir: séptimo apartado, la justificación del arte según López Quintás; octavo apartado, el elemento lúdico del arte según López Quintás; noveno apartado, el simbolismo del arte según López Quintás; y décimo apartado, el arte como fiesta

según López Quintás. Aquí es importante consignar que López Quintás no distribuye los contenidos de su texto de la misma manera como lo hace Gadamer, sin embargo, se utilizan las referencias del texto de Gadamer por ser el primer libro que involucra el título de esta investigación –además fue publicado primero–. Luego, en la tercera parte –apartados 11 al 14–, se ponen en discusión la perspectiva de ambos autores sobre los tópicos ya tratados, a saber: undécimo apartado, reflexiones sobre la justificación del arte; duodécimo apartado, reflexiones sobre el elemento lúdico del arte; decimotercer apartado, reflexiones sobre el simbolismo del arte; y decimocuarto apartado, reflexiones sobre el arte como fiesta. Por último, se concluirá este documento con la cuarta parte de cierre –apartados 15 al 17–; el decimoquinto apartado se encarga de construir las reflexiones finales en lo formal sobre la relación entre estética y ética; el decimosexto apartado muestra potenciales aportes hacia una futura educación musical donde se articula la contribución de ambos autores en estudio, trazando vivencias de una persona que participa en una orquesta juvenil; y decimosexto apartado, presenta las conclusiones finales de esta investigación.

Respecto al primer autor involucrado en esta investigación, Hans-Georg Gadamer (1900-2002) ha generado importantes contribuciones a la hermenéutica, principalmente desde su obra *Verdad y Método* (1993) –texto publicado en 1960–, siendo un texto de estudio esencial tanto para la filosofía moderna como para otras ramas de las ciencias sociales. En este texto Gadamer acuña conceptos importante en la hermenéutica como son los horizontes de comprensión, la fusión de horizontes, la dialéctica de interpretación, además de generar una crítica hacia la objetividad. Todos, conceptos de gran importancia en el estudio de la historia del arte, apreciación estética y también el ámbito de la educación. Es así como el texto central de esta investigación: *La actualidad de lo bello* (1977) –en sus cuatro capítulos– tiene como pilar la propia interpretación hermenéutica de Gadamer, por lo que es considerada una continuación de su obra *Verdad y Método*.

Por otra parte, el filósofo español Alfonso López Quintás (nacido en 1930) presenta en sus obras contribuciones al estudio de la hermenéutica, estética y ética desde su experiencia tanto como filósofo, pedagogo e intérprete musical. En ellas presenta una perspectiva hacia el desarrollo integral de las personas por medio de educación artística, a saber, desarrollo ético, formación de valores, solidaridad, y espiritualidad, lo que ha

conseguido por medio de programaciones metodológicas, recursos didácticos y pedagógicos para sus estudiantes.

El texto de López Quintás: *Estética de la Creatividad: Juego, arte, literatura* (1998) expande por medio de ejemplos –además de llamarlos de otra manera– conceptos que Gadamer ya presenta en *La actualidad de lo bello* (1977), siendo ambos convergentes en contenidos tanto de la historia del arte como en el estudio de la interpretación hermenéutica. Es así como el enfoque de estudio de López Quintás profundiza y sensibiliza el estudio de Gadamer, incorporando una filigrana de detalles y combinaciones de condiciones al momento de vivir la experiencia estética. En ambos textos se destaca lo lúdico en el mundo de la interpretación mientras nos enfrentamos a una obra de arte, símbolo o fiesta, siendo estos enfrentamientos –ser humano vs obra, ser humano vs símbolo, ser humano o vs fiesta– encuentros que gatillan espacios dialécticos y movimientos de horizontes interpretativos, hechos esenciales en la comprensión y tolerancia del accionar de un *otro* tal como sucede en el estudio de la ética contemporánea (Ricoeur, 2020, págs. 173-212).

Sobre la justificación del tema elegido para este trabajo, y específicamente la selección de textos, nace desde mi experiencia como músico y docente para futuros profesores de música. Aquí, tras quince años de experiencia, he observado una diferencia en el comportamiento de los estudiantes que poseen estudios en instrumentos musicales versus quienes no los han experimentado, apareciendo en este trayecto preguntas tales como: ¿La experiencia de tocar un instrumento entrega algo especial a los estudiantes?, ¿En qué grado la experiencia de tocar un instrumento contribuye a mejorar su comportamiento y rendimiento académico?, ¿Es mejor que el estudiante aprenda a tocar un instrumento en experiencias individuales o experiencias colectivas?, ¿Es justificable la inversión que se hace en conformar las diversas orquestas juveniles en nuestro país?, ¿Qué es lo que en la mayoría de los estudiantes genera un encantamiento hacia un instrumento y la música?, además de otras preguntas.

Es de esta forma es como convergen ambos autores y los textos seleccionados para delinear respuestas a estas inquietudes. Estos autores se han dedicado al estudio de la hermenéutica y experiencia estética, y en el cómo esta última genera cambios en nuestro comportamiento al igual de quienes estudian instrumentos musicales de manera individual y/o grupal. Por lo que investigar –desde la filosofía– sobre estos cambios de comportamiento

que genera en una o más personas el estar inmerso en experiencias estéticas, es un aporte desde y hacia mi labor docente en la formación de personas y futuros profesores de música.

Por último, es importante consignar que esta investigación articula la relación entre estética y ética, de manera unidireccional desde la estética hacia la ética, desarrollándose desde el vivir diversas experiencias estéticas ya sea obra de arte, símbolo, o fiesta como primera etapa, para luego converger necesariamente en reflexiones sobre ética.

## **2. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN Y OBJETIVOS.**

La pregunta principal para esta investigación es: ¿Cuál es la relación entre ética y estética de acuerdo con la filosofía de Hans-George Gadamer que nos entrega su texto *La Actualidad de lo Bello*?

Y la pregunta secundaria de investigación secundaria es: ¿De acuerdo con la relación entre ética y estética que propone Hans-George Gadamer, cuáles son las diferencias y similitudes con la filosofía de Alfonso López Quintás y su texto *Estética de la Creatividad: juego, arte y literatura*?

Por otra parte, el objetivo general de investigación es: Ofrecer una interpretación desde mi quehacer en la educación musical sobre la relación entre ética y estética propuesta en la filosofía de Hans-Georg Gadamer en su texto *La Actualidad de lo Bello* y la filosofía de Alfonso López Quintas en su texto *Estética de la Creatividad: juego, arte y literatura*.

Y los objetivos secundarios son:

1. Mostrar los alineamientos particulares de la ética y estética en la filosofía de Gadamer de acuerdo con su texto *La Actualidad de lo Bello*.
2. Mostrar los alineamientos particulares de la ética y estética en la filosofía de Alfonso López Quintás de acuerdo con su texto *Estética de la Creatividad: juego, arte y literatura*.
3. Contrastar ambas propuestas filosóficas.
4. Delinear aportes hacia una futura educación musical que articule ambas propuestas.

## PRIMERA PARTE.

### 3. LA JUSTIFICACIÓN DEL ARTE SEGÚN GADAMER.

Para Gadamer la justificación de la existencia de las artes es un tema que aún no se resuelve. Cada vez que una nueva metodología de intervención artística nos presenta sus maneras de hacer arte, éstas divergen en alguna medida de las formas tradicionales, siendo normalmente rechazadas por la tradición, lo que no les permite legitimarse en el corto plazo. Sin embargo, con el pasar del tiempo, van constituyendo parte de las formas tradicionales de arte y serán ellas mismas las que en el futuro pondrán trabas para que nuevas manifestaciones artísticas salgan adelante, constituyéndose así una historia sin fin (Gadamer, 1991, pág. 29). De esta manera, Gadamer muestra que en cada periodo ha existido una tradición que no acepta perder su condición de ente dominante en la confección de opiniones sobre qué es arte y qué no es arte, no obstante, esta condición que contiene la tradición no es perpetua, movilizándose en el tiempo, donde, siempre existe alguna entidad que posee la dominación en esta confección de opiniones (Gadamer, 1991, pág. 30).

A partir de esta referencia, quienes determinan qué objetos son arte o qué objetos no lo son, son las instituciones. Es así como la Iglesia Católica con la *Biblia Pauperum*<sup>1</sup>, que correspondía a una biblia hecha solo con ilustraciones que se difundía para la población que no sabía leer, nos entrega luces en esta búsqueda de legitimar los lenguajes artísticos tradicionales. Las ilustraciones que contiene esta *Biblia Pauperum* son formas comunes para contenidos comunes de una comprensión de nosotros mismos, y fue la Iglesia Católica la que definió desde su institucionalidad y poder, que todas estas formas comunes se consideraran como parte de un lenguaje artístico (Gadamer, 1991, pág. 30). Es así como este lenguaje de formas comunes en su afán de evangelización se expandió hacia otras disciplinas artísticas, como por ejemplo, la música, donde se constituyeron coros y otras agrupaciones musicales para difundir contenidos religiosos a la comunidad cercana, lo que hasta el día de hoy forma parte de un lenguaje artístico tradicional. Actualmente, parece ser muy claro que no es la Iglesia Católica la encargada de determinar qué objetos son arte y qué objetos no lo son.

---

<sup>1</sup> Biblia de los pobres, se utilizó entre los siglos VII y VIII D.C.



Una primera idea que propone Gadamer en la justificación de la existencia de las artes es lo que Hegel llama *carácter de pasado del arte*<sup>2</sup>. Con esto quiere decir que “el arte ya no se entiende espontáneamente como en el mundo griego, y en sus representaciones de lo divino como algo evidente por sí mismo” (Gadamer, 1991, pág. 35). Aquí se muestra que este concepto consiste en una exigencia de la filosofía que pretende hacer de nuestro conocimiento mismo de la verdad un objeto de conocimiento. Dicho de otra manera: las cosas que nosotros damos por hechas y no tenemos la claridad si las conocemos o no, deben ser un objeto de conocimiento. Ya no basta solo con creer que éstas existen (Gadamer, 1991, págs. 33-35). De acuerdo con este *carácter pasado del arte*, lo divino, que corresponde a algo que no se encuentra en el mundo, y por ende, no tenemos acceso a un conocimiento de ello, no cumple con esta exigencia filosófica, y, por lo tanto, en este contexto no es capaz de justificarse como objeto de arte. Actualmente, todo lo que se considere arte parece ser necesario justificarlo, así mismo, gran parte de las obras y líneas artísticas contemporáneas, descansan su existencia en justificaciones desde argumentos estéticos, más que en el sentimiento de belleza que puedan generar en nosotros.

Un segundo problema que de acuerdo con Gadamer debemos superar en la justificación de la existencia de las artes, es el origen de la palabra “arte” tal como la conocemos, esto implicaría estudiar la palabra arte desde más atrás en el tiempo, desde que se utilizaba el concepto de “bellas artes”. Hasta el momento, en la historia del arte, no se ha llegado a un consenso de qué es el arte dentro de toda su diversidad, esto se torna aún más complejo de resolver si incorporamos la palabra “bellas” a esta problemática. En el caso de incorporar esta palabra a la discusión, entonces también será necesario resolver a qué nos referiremos con la palabra *bello* (Gadamer, 1991, pág. 49). Aquí Gadamer propone que un acercamiento a la definición de la palabra *bello* se puede hacer a partir del concepto que él presenta como *bella moralidad*.

La *bella moralidad* corresponde a “una moralidad que se vive en todas las formas de la vida comunitaria, según la cual se ordena el todo y que, de este modo, hace que los hombres se encuentren constantemente consigo mismos en su propio mundo” (Gadamer, 1991, pág. 50). Desde aquí podemos considerar que *lo bello* es algo que está reconocido y aprobado de forma general, y al estar reconocido este gusto por alguna cosa de manera general, entonces,

---

<sup>2</sup> Véase Lecciones de Estética de Georg Wilhelm Friedrich Hegel, libro II (Hegel, 1989, págs. 31-39).

no somos capaces de encontrar una razón específica del por qué nos gusta, y tampoco una explicación del por qué nos acercamos a estos objetos. A mi manera de ver, esto es similar a lo que Kant entiende como *lo bello*. Para Kant *lo bello* es un “objeto de un placer ajeno a todo interés, puesto que quien tiene conciencia de que el placer que algo le produce es ajeno a todo interés, no puede sino juzgar que eso contiene necesariamente un motivo de placer para todos” (Kant I., 1961, pág. 53). Tanto en la definición de *bella moralidad* que propone Gadamer, como en el concepto de *lo bello* definido por Kant, se distingue claramente una característica común que corresponde al placer ajeno a todo interés, también se puede distinguir que ambas perspectivas consideran una capacidad intrínseca en el ser humano de reconocer *lo bello* de manera generalizada en los objetos del mundo.

Por otra parte, para los griegos, la manifestación máxima visible de *lo bello* se encuentra en el Cosmos, es ahí donde se puede encontrar el máximo orden posible, así lo son los ciclos naturales, tales como los años, las estaciones, los meses, los días. Episodios inequívocos en el transcurso del tiempo, son constantes e infalibles, en contraste absoluto con la irregularidad del comportamiento humano. Para Platón, *lo bello* es lo que más brilla y más nos atrae, donde se hace visible en alguna medida lo ideal, y posee la luz de la verdad y rectitud (Gadamer, 1991, pág. 50).

También situado dentro de la búsqueda de un consenso en definiciones, la palabra “arte”, es lo que opina Gadamer respecto a la *estética*, concepto que nació en el siglo XVIII, motivado por el racionalismo proveniente del desarrollo de las ciencias naturales. Si comparamos la capacidad de predicción que poseen las ciencias naturales respecto a las capacidades de predicción que posee una obra de arte, no existe discusión alguna que las ciencias naturales operan sobre lo universal y necesario de los conceptos puros del entendimiento (Kant I., 2018, pág. 190), y si bien, el arte, efectivamente apunta a lo universal, nada de lo que manifiesta es necesario. Gadamer también señala que la estética se basa en una *cognitio sensitiva*, es decir, “conocimiento sensible”, lo que es una paradoja porque se habla de conocimiento de algo siempre y cuando hayamos superado tanto lo subjetivo como lo sensible (Gadamer, 1991, pág. 54). De esta forma, no tiene sentido evaluar una obra de arte como si su contenido fuera el resultado de un conjunto de relaciones como sucede en las ciencias que ocupan los conceptos puros del entendimiento (Kant, I., 2018, pág. 190), la obra de arte tranquilamente nos muestra que no funciona dentro de las leyes

universales y necesarias propias de las ciencias naturales, sino que opera desde la subjetividad humana.

Cuando apreciamos una obra de arte, existe algo en nuestra interpretación de ella que nos abre oportunidades para buscar sus bellezas. En este proceso, lo complejo es encontrar desde la interpretación personal puntos en común con otras personas –o una búsqueda de lo universal–, que de acuerdo con la definición de *lo bello* que presenta Kant, deberíamos tener la capacidad de encontrar objetos de un placer ajeno a todo interés. Este proceso de búsqueda de puntos en común es lo que para Gadamer constituye “la experiencia misma de lo bello” (Gadamer, 1991, pág. 58). Aquí la discusión y crítica respecto a qué es bello y qué no es bello es el motor de la “experiencia misma de lo bello”, que genera bienestar por medio de la unificación de puntos de vista. Desde esta perspectiva, lo comunicativo del gusto es algo que nos marca a todos, a saber, todos tenemos la potencialidad de discutir y obtener diferentes medidas de consensos acerca de cuáles son las cosas bellas y cuáles son las cosas que no lo son. Esta subjetividad respecto a encontrar objetos que generan gusto es lo que permite que se constituyan grupos humanos, por ejemplo: amigos que comparten intereses en común, grupos de ayuda comunitarios, partidos políticos, y otros grupos humanos y sociales que se unen para experimentar lo que Gadamer llama la “experiencia misma de lo bello”. Desde esta perspectiva, y también como lo señala Kant, el gusto es una especie de sentido común, que corresponde a algo difícil de lograr, este sentido común es una idea necesaria para cada individuo, algo universal, una regla personal que es poco permeable a otro parecer. Esta regla se funda en ideales personales y busca satisfacer necesidades de la razón alineadas con estas reglas.

Es así como los gustos que son particulares, no tienen sentido en el ámbito de la estética tradicional. Sin embargo, hoy el arte moderno se ha emancipado de los conceptos clásicos que lo definían, consagrándose así una gran revolución artística que se ha liberado de todos los temas de la tradición figurativa y de inteligibilidad de proporciones y balances (Gadamer, 1991, pág. 60). Todas estas descripciones en donde Gadamer muestra diferentes perspectivas de lo bello en el transcurso de la historia, no son capaces de darnos luces hacia un punto donde podamos resolver esta problemática que nace en el carácter sensible del ser humano, pero que se ha pretendido conocer y definir desde una perspectiva epistemológica en el transcurso de la historia.

Una tercera idea que propone Gadamer es que durante el siglo XIX el artista ya no está inmerso en una comunidad general, y tampoco es un crisol de las urgencias comunes que lo rodean, sino que él se aísla y crea sus propias comunidades. A partir de este momento en la historia del arte, se abre un diálogo entre la perspectiva del artista y las interpretaciones de los espectadores respecto a su obra, subjetivando la obra del artista y expandiendo una comunicación que hasta el momento era unidireccional –desde la obra al espectador–, hacia una comunicación bidireccional, donde se incorpora al espectador como parte de la obra, generando así una comunidad y espacio interpretativo entre el artista, la obra y el espectador. Esto ha permitido una extensión de las líneas creativas de los artistas llegando a ser ellos quienes construyen exigencias hacia el público sobre la comprensión de sus obras, lo que en muchos casos, ha desembocado en un distanciamiento entre el público que gusta del arte tradicional y el público que gusta del arte moderno, llegándose a considerar este último como un arte provocador (Gadamer, 1991, págs. 36-37).

En este mismo contexto, y contemporáneo a esta tercera idea, un hito importante en el mundo de las artes, ocurrió a mediados del siglo XIX: la pérdida de la perspectiva central en las artes plásticas. La perspectiva central fue un elemento pictórico esencial en las artes desde el Renacimiento. Ésta tuvo eco en otras artes, como la música, donde a principios del siglo XX se desvanece el elemento musical de la tonalidad; en la poesía aparece el dadaísmo que implica la pérdida de los ejes temáticos de la narrativa (Waldberg, 2004, págs. 11-49), apareciendo perspectivas diametralmente opuestas entre las artes tradicionales y estas nuevas artes. Desde el momento en que sucedió esta pérdida de la perspectiva central como gran paso de transformaciones estéticas, se ha desmantelado la idea de que un cuadro es la visión pasiva de un objeto, transformándose de esta manera hacia una síntesis personal del conjunto de elementos que pertenecen a la obra, fomentando a los artistas a encontrar nuevas maneras de enfrentarse al proceso creativo de sus obras. Esto permite dar un paso adelante en la construcción de nuevas maneras y formas, ayudándonos a dejar atrás las configuraciones tradicionales, y abriendo puertas hacia nuevos horizontes de creación. Estas nuevas configuraciones no solo las propone el creador de la obra, sino que los propios espectadores, que también se encargan de construir nuevas formas desde su subjetividad, quienes al igual que el creador de la obra, se ven obligados a contrastar formas que ellos ya reconocen en el

arte clásico<sup>3</sup> con estas nuevas ideas<sup>4</sup>. Así se abre una nueva tarea en la comprensión del arte moderno considerando la existencia del arte clásico y su desarrollo en el pasado, además de proyectarlo hacia un futuro de horizonte abierto.

El arte moderno proviene de la continuidad del desarrollo del arte clásico. Es así como en este desarrollo el artista moderno, considera al espectador como parte de la obra de arte, será el espectador quien sintetizará la obra en su totalidad. Aquí la obra de arte se emancipa de su autor y crea lo que Gadamer llama una *nueva solidaridad*, donde la obra de arte nos muestra que en y desde ella se comunica todo con todos. Todos sus objetos poseen el mismo grado de relevancia, y para construir una interpretación de ellos debemos utilizar nuestra creatividad, es así como la obra de arte nos incita a considerar las reflexiones de todas las personas por igual (Gadamer, 1991, págs. 42-43). A este espacio de *nueva solidaridad* podría también llamarlo un *espacio democrático*<sup>5</sup> o *espacio equitativo*<sup>6</sup>.

Aquí convergen nuestra conciencia histórica, como también nuestra reflexividad y la reflexividad del artista moderno. Es decir, por una parte, la capacidad de encontrarle un sentido histórico a la obra de arte –condición que todos poseemos–; y por otra, la condición de reflexionar, desde la alteridad, respecto a una obra de arte –capacidad que potencia la productividad del artista–. Siendo estas dos condiciones propias de la *nueva solidaridad* tanto en la creación como en la interpretación del arte moderno (Gadamer, 1991, págs. 43-45).

La diversidad de interpretaciones del arte moderno le propone un desafío a la filosofía que consiste en ser capaz de encontrar lo universal dentro de lo particular. Dicho de otra manera: ser capaz de construir una conexión entre aspectos fundacionales de las artes clásicas con las nuevas perspectivas del arte moderno, para esto, es necesario remitirse a la cuna del

---

<sup>3</sup> Un ejemplo en pintura es *La Gioconda* (1503-1519) de Leonardo da Vinci; en escultura, *Afrodita de Cnido* (360 A.C.) de Praxíteles; en literatura *El ingenioso Hidalgo don Quijote de la Mancha* (1605) de Miguel de Cervantes Saavedra; en música, *Für Elise* (1810) de Ludwig Van Beethoven.

<sup>4</sup> Un ejemplo en pintura es *Convergence* (1952) de Paul Jackson Pollock; en escultura, *Fontaine* (1917) de Marcel Duchamp; en literatura, *Pour Faire un poème Dadaïste* (1920) de Tristan Tzara; y en música, *4'33"* (1952) de John Cage.

<sup>5</sup> El término *espacio democrático* no lo presento con un alcance filosófico, solo práctico, siendo contextualizado en cualquier votación ciudadana democrática para elegir las y los representantes de una población. Aquí, cada voto posee el mismo valor, sin importar la categoría social de la persona que emite el voto, es decir, el voto del presidente de la república, el voto de un obrero, y el voto de un empresario, tienen el mismo valor. Es así como esta instancia de igualdad se abre únicamente en el momento que se lleva a cabo una votación ciudadana democrática.

<sup>6</sup> De acuerdo con Aristóteles, lo equitativo es lo justo, siendo lo justo un término medio de igualdad proporcional. Por lo tanto, un *espacio equitativo* es un espacio donde opera lo justo en una igualdad de proporciones (Aristóteles, 2020, págs. 134-139).

pensamiento de occidente, es decir, a la cultura griega. Para los griegos lo común entre la obra de un artesano y la de un artista es que en algún momento debe desprenderse desde ellas algún contenido referido al saber desde al propio hacer (Gadamer, 1991, pág. 46). Aquí la obra se emancipa de su creador y se libera hacia las interpretaciones de diferentes observadores, interpretaciones tanto del contenido epistemológico de la obra como del propio hacer del artista. Es en estas múltiples interpretaciones donde el arte, desde su hacer figurativo, nos muestra un espacio que la naturaleza no es capaz de configurar, siendo el espíritu humano el encargado de esto. Es el arte quien nos devela estos espacios abiertos a la configuración, re-configuración y complementos –espacios de diálogo entre los contenidos de la obra y nuestra interpretación–.

Esta dimensión se refiere a que lo que llamamos “arte” no es realmente lo que representa sino, que actúa imitativamente y está cargada de toda suerte de enigmas (Gadamer, 1991, pág. 48). Esto implica que, bajo esta premisa, los objetos de arte no deben tener una finalidad utilitaria, sino una finalidad contemplativa y reflexiva, es así como el arte debe contener un *espíritu*, además debe proyectarse hacia un futuro de horizonte abierto; abierto a todos los seres humanos, abierto a múltiples interpretaciones, y tal como lo hace la filosofía, el arte debe aspirar a encontrar un *espíritu* universal en las obras particulares.

Por último, como cuarta idea sobre la justificación de las artes, Gadamer destaca el juego, en particular el juego infantil como una instancia libre de intereses, y nace a partir del concepto de *lo bello* de Kant, la *belleza libre*. Es una belleza que está libre de conceptos y significados. En el contexto de la interpretación de obra de arte, es esta *belleza libre* la que debe existir entre la obra y el espectador, con un diálogo libre entre ambos (Gadamer, 1991, págs. 62-64). En la obra de arte se plasman y manifiestan contenidos y objetos que se abren a la comprensión, mostrándonos nuevas vías sobre las cuales reflexionar el todo. Más no es posible dar por hecho que las maneras de relacionarse con *lo bello* tanto del artista como del espectador sean universales, esto es solo una combinación de visiones particulares, pero es en este tipo de relación donde se despliega la *belleza libre*.

#### 4. EL ELEMENTO LÚDICO DEL ARTE SEGÚN GADAMER.

En lo referido al elemento lúdico del arte, Gadamer señala que el juego por sí mismo está libre de fines y es éste una función elemental en nuestras vidas, y además, debe utilizarse nuestra racionalidad para su desarrollo. Es de esta forma como un niño juega dentro de reglas que él mismo se impone como un impulso libre, además, con una finalidad de superar estas reglas dentro de sus propios límites tanto físicas como intelectuales (Gadamer, 1991, pág. 66). Estos fines lúdicos no son utilitarios de una manera consciente por parte del niño, sino que pueden considerar que operan como impulsos para tener una conciencia de su propia existencia y de la de los demás, de tal manera que el niño pueda medir sus condiciones físicas e intelectuales, referenciándose tanto desde él como desde sus pares. Esta condición que poseemos los mamíferos del gusto por el juego se presenta como uno de los primeros pasos de nuestra comunicación. La voluntad de jugar activa inmediatamente la comunicación, a su vez, la voluntad de comunicación activa inmediatamente la potencialidad lúdica, por lo que el juego no puede existir sin comunicación, y la comunicación no puede existir ajena a alguna interpretación de carácter lúdico<sup>7</sup>. Así podemos pensar que, tanto la comunicación como el juego –ambos en sus estados esenciales–, están libres de fines y necesariamente conectados. Es así como se muestra que la comunicación en su estado esencial es bella de acuerdo con Kant.

Gadamer también propone que el juego requiere de un observador, este observador que es un observador ajeno al juego en su praxis, cumple el rol de *jugar-con* (Gadamer, 1991, pág. 69). Esto, dentro de nuestro marco de estudio, se despliega desde el momento en que consideramos que en la obra de arte, el juego no solo involucra la relación del creador con su obra, sino que también abre una relación de *nueva solidaridad* entre el espectador y ella, el espectador es quien brinda a la obra de arte una *identidad hermenéutica*<sup>8</sup>, es decir, una identidad interpretativa de lo que es y podría llegar a ser, sucediendo todo esto en el contexto de un *campo de juegos* que propone Gadamer (Gadamer, 1991, pág. 71). La *identidad hermenéutica* no es única, no se construye en el mundo, se construye en la subjetividad de

---

<sup>7</sup> Este proceso se explica en el capítulo 12 cuando se ejemplifica con la pregunta ¿cuál es tu estación del año favorita y por qué?

<sup>8</sup> Proceso que Gadamer nos muestra en profundidad en su texto *Verdad y Método* (1993). Aquí, un yo entrega una identidad particular a un objeto del mundo (Hermanus, 2013, págs. 34-84).

cada persona, es decir, se construye en la libertad<sup>9</sup> de cada ser humano –al igual como sucede con *lo bello*–. La *identidad hermenéutica*, es en este caso, la interpretación de la obra de arte sobre la cual el espectador está construyendo su *campo de juegos* desde el diálogo entre él y la obra. Visto así, cada *campo de juegos* es único, ya que cada relación espectador-obra es única. Cada persona posee una única identidad. Ahora, si miramos esto desde la vereda de la obra de arte, una única obra de arte tiene la capacidad de poseer una sinfín de identidades iguales a la cantidad de interpretaciones que tenga.

Este espacio se produce porque la obra de arte contiene algo que debemos entender, algo que nos quiere develar, algo que está oculto en ella. La identidad de la obra yace en su capacidad de mostrarnos que existe un mecanismo oculto detrás de lo que a simple vista se observa, y además es capaz de conjugar los conceptos motores del juego, a saber, movimiento y racionalidad. Este mecanismo oculto al ser un mecanismo que se abre por medio de la interpretación del espectador, no corresponde necesariamente a el o los propósitos manifestados por el artista, sino que el observador de la obra es el encargado del *jugar-con*, es él quien abre estos mecanismos a partir de su interpretación (Gadamer, 1991, pág. 69). El *jugar-con* que experimenta el individuo cuando se somete a una experiencia estética, es capaz de modificar su propio sentimiento vital, ampliándolo y permitiendo que éste sea más luminoso al existente antes de la experiencia.

En resumen, la identidad de la obra se alinea con el juego que existe entre la obra y el espectador, es decir, la identidad de la obra emerge desde una potencialidad de diálogo que ella contiene y está articulada desde los mecanismos de movimiento y racionalidad que interpreta el espectador, y están gatillados desde su rol de *jugar-con*, esto puede insertarse dentro de muchas realidades posibles, a saber, muchas interpretaciones posibles –tantas interpretaciones como espectadores existan– (Gadamer, 1991, pág. 75). Desde esta propuesta, Gadamer señala que, no existe una diferencia entre el arte clásico y el arte moderno, porque desde el arte medieval –incluso antes–, la obra de arte contiene este *campo de juegos* donde el espectador tiene la libertad de *jugar-con* la obra, encargándose cada individuo de la tarea de construir una identidad para ella, siendo todos co-jugadores en el desarrollo histórico de la obra de arte (Gadamer, 1991, págs. 76-77).

---

<sup>9</sup> Entiéndase como libertad a la oposición que Kant señala en su tercera antinomia de relación: libertad vs naturaleza. Aquí se señala que las leyes de la naturaleza no alcanzan a explicar todos los fenómenos del mundo, por lo que es necesario, para explicarlos todos, admitir causalidades por libertad (Kant, 1999, pág. 225).



## 5. EL SIMBOLISMO DEL ARTE SEGÚN GADAMER.

Sobre el simbolismo del arte, Gadamer nos dice que éste opera como algo que completa nuestra existencia, es un complemento desde el mundo hacia nosotros y aspira a complementarnos hacia un ser íntegro, dicho de otro modo, existe un algo en el mundo que siempre hemos estado buscando y es capaz de complementarnos en un rol de fragmento vital. Este complemento que, en cierto grado conecta lo existente en el mundo con lo ideal, y que se refiere a *lo bello*, es la evocación de un máximo orden posible (Gadamer, 1991, págs. 85). Es así como la obra de arte nos sugiere una complementariedad entre ella y nosotros para así construir un algo lo más íntegro posible, a saber, algo lo más cercano posible a la totalidad del mundo experimentable. Es en este momento cuando nos apropiamos del lenguaje de la obra arte y la hacemos nuestra, de esta forma la obra de arte contribuye a ocultar nuestra finitud acercándonos a una experiencia donde es posible encontrar el todo (Gadamer, 1991, págs. 86). Es así como la obra de arte nos permite penetrar en ella, mostrándonos su enorme potencial de cubrir todas las interpretaciones posibles, alejándose de cualquier especulación racional y permitiéndonos penetrar en la libertad de la interpretación humana.

En lo simbólico de la obra de arte existe constantemente un juego de ocultación y desocultación<sup>10</sup>, una dualidad persistente de contrarios, por lo que si intentamos buscarle un único sentido –tal como se puede intentar desde una perspectiva científica–, entonces no lo lograremos. La obra de arte no contiene un único sentido, sino que contiene múltiples sentidos, pero su razón y propósito esencial es que ella está ahí, ella existe, es única e insustituible, saliendo a nuestro encuentro dispuesta de ser hallada y a abrir espacios creativos e interpretativos tanto en nosotros como en ella (Gadamer, 1991, págs. 87-90). De esta forma, cada vez que vivimos una experiencia artística, sufrimos un impacto por medio de esta condición única e insustituible que la obra de arte posee, que es: contener una belleza vislumbrante. Este ocultamiento y desocultamiento forma parte del *campo de juegos*, y por ende la obra de arte nos propone un espacio creativo emergente desde, con y hacia ella en búsqueda de aquello que no esperábamos encontrar, sorprendiéndonos cuando lo hallamos.

---

<sup>10</sup> Para el pensamiento griego, la ciencia del saber descansa en la *ἀλήθεια (Aletheia)*, o sea en la desocultación de lo ente (Heidegger, 2018, pág. 82).

La representación que ocurre dentro del simbolismo de la obra de arte no debe confundirse con la capacidad de reproducción que existe de ella en la época de su reproductibilidad técnica (Benjamin, 2019, págs. 87-89). Esta representación que contiene la obra de arte, corresponde a lo que los griegos llamaban *mímesis*<sup>11</sup>, entendiéndose como un proceso de imitación; según los griegos unos imitan con diferentes medios, otros imitan diferentes cosas, o porque imitan de manera distinta y no del mismo modo (Aristóteles, 2017, pág. 34). Aquí, la *mímesis* entrega una capacidad de libertad e independencia interpretativa, tanto de sus propios propósitos, y los medios para conseguir sus propósitos, como de especulaciones de categorías o niveles artísticos-técnicos de la obra final, generándose un sinnúmero de combinaciones hacia una apertura a interpretaciones de lo que la obra de arte es capaz de mostrarnos en su calidad de objeto único e irrepetible.

El arte aparece cuando desaparece su comprensión por medio de conceptos, es aquí en donde lo simbólico del arte hace su trabajo y nos muestra lo que contiene en sí mismo, y no lo que se puede conseguir por medio de búsquedas de significados racionales. La obra de arte en un contexto clásico, es alegórica, es decir, quiere decir algo diferente a lo que se puede observar a simple vista; sin embargo, esta condición alegórica –que es algo propio de la obra de arte–, no es su propósito esencial, su propósito esencial es ser ella misma y es en ella misma donde encontramos su mensaje, dicho de otra forma: la libertad interpretativa contiene el mensaje de la obra de arte (Gadamer, 1991, págs. 95-96). La obra de arte no es solo materialidad por sí misma, ella representa algo más de lo que se ve, a saber, lo ontológico<sup>12</sup> es solo una parte de la obra de arte. Aquí, el *campo de juegos* no solo considera los objetos materiales que contiene, sino que también considera los objetos que no están en su materialidad, a saber, todos sus significados. Es así como el *campo de juegos* que abre la interpretación de una obra de arte contempla tanto su materialidad como los objetos que se descubren por medio de la *aletheia* griega (Heidegger, 2018, págs. 72-79).

---

<sup>11</sup> En la antigua Grecia también se consideraba la *mímesis* como una encarnación del mundo de los dioses en las personas, y en otros caso se utilizaba como una estrategia propedéutica considerando la naturaleza imitativa del ser humano (Gutiérrez, 2016, págs., 97-106).

<sup>12</sup> Entiéndase como ontológico lo referido al Ser en cuanto tal (Guerra, 1996, pág.11).

## 6. EL ARTE COMO FIESTA SEGÚN GADAMER.

La fiesta a la cual se refiere Gadamer, es una fiesta que se celebra durante un periodo determinado y de manera continua. Ésta no se manifiesta como una serie de actos sucesivos, sino que ella se visualiza en su totalidad como un *continuum* de tiempo carente de cualquier hito intermedio. Para Gadamer, la fiesta es *celebración*, y la palabra *celebración* tiene un significado que involucra el no poseer alguna meta, la *celebración* no aspira a un punto de llegada, es una acción por sí misma y continua en su totalidad (Gadamer, 1991, pág. 102).

Desde aquí Gadamer construye una distinción en los tipos de percepción del tiempo. El primer tipo de percepción del tiempo es la del *tiempo normal*, que corresponde al tiempo que se define por las manecillas del reloj, horas del día, días del calendario; es un tiempo transversal a cualquier tipo de existencia, regula nuestras actividades diarias, y es también el tiempo que nos hace envejecer. Este *tiempo normal* por naturaleza está vacío y uno debe llenarlo con actividades para evitar el aburrimiento. El segundo tipo de tiempo, en contrapartida al *tiempo normal*, es el tiempo en el que se realiza la experiencia estética, Gadamer lo llama *tiempo propio*, un tiempo que se sincroniza en un plano distinto de cada individuo, o de cada parte, confluyendo en el *campo de juegos* donde se produce la comunicación entre obra y espectador. El *campo de juegos* opera en el *tiempo propio* de la obra de arte y es un punto de congregación de todos los participantes de la experiencia estética. Es así como el *tiempo propio* corresponde al tiempo donde se instala la apreciación de la obra de arte, y no a un tiempo definido y con límites, sino a un tiempo libre y sin límites contenido en el tiempo de la obra (Gadamer, 1991, págs. 103-104).

De esta forma, Gadamer nos dice que el *campo de juegos* posee un *tiempo propio* dentro del cual se desarrollará la comunicación entre espectador y obra. Mientras más nos demoramos en el recorrido de la obra de arte, más objetos de observación podremos encontrar, a saber, más objetos involucrados en el *campo de juegos* para lograr un enriquecimiento de nuestra experiencia estética (Gadamer, 1991, págs. 105-107). Es así como al ingresar en el *tiempo propio* de la obra de arte encontramos más objetos sobre los cuales desarrollar nuestra creatividad que si nos situáramos exclusivamente en el *tiempo normal*. Cuando entramos en el *tiempo propio* de la obra de arte, ésta nos desoculta las verdades que posee, y este *tiempo propio* es ni más ni menos que el tiempo necesario para

esto, no es otra cantidad. El *tiempo propio* de la obra de arte es su propia estructura temporal, como también es un *continuum* de tiempo. No es un tiempo que se desfragmenta en pedazos o se desarrolla en diferentes fases, es un tiempo total, un tiempo vital de la obra, tal como ocurre en la vida de cada uno de nosotros. Es a partir del concepto de *tiempo propio* de la obra que emerge el significado de la palabra *celebración*, como algo sin finalidades y solo referido a un *tiempo propio* continuo, carente de cualquier propósito específico, y que solo existe por sí mismo (Gadamer, 1991, pág. 100). Aquí, el *tiempo propio* es el tiempo donde podemos encontrar *lo bello* que se instala cuando nos sometemos a la obra de arte, y encontramos un gusto en esta actividad que carece de todo interés y finalidad.

Finalmente, Gadamer también habla de otro tipo de tiempo que no está relacionado directamente con las distinciones que se acaban de hacer, pero que constituye un parámetro esencial para la ejecución de cierto tipo de obras artísticas, se trata del tempo o ritmo de interpretación de las artes que se presentan en una línea de tiempo –música, teatro, poesía, literatura–. Gadamer ejemplifica por medio de una pieza musical los diversos tempos de interpretación que influyen en la *identidad hermenéutica* de este tipo de obras; no obstante, las instrucciones del compositor que definen el tempo de ejecución, –que se asume ser el *tempo perfecto* de la obra musical–, no es el mismo *tempo perfecto* ni para el director de la obra, ni para los intérpretes, ni para los auditores (Gadamer, 1991, pág. 71). Esta diversidad de apreciaciones se encuentra en la diversidad de las sintonizaciones de la pieza con el “oído interno” del director o ejecutante –es el director quien finalmente decide la velocidad de ejecución–, manifestándose luego en el “oído interno” del espectador. Esta ruta de interpretaciones –que necesariamente deben ser activas– es la que entrega una diversidad de identidades a la pieza musical tan grande como sea esta combinación entre compositor, director, intérpretes y espectadores (Gadamer, 1991, págs. 107-109). Con esto Gadamer continúa su fundamentación de que el término identidad de una obra arte no se refiere a algo único, sino a un sinnúmero de *identidades* que, al momento de interpretar una obra musical, de teatro, poesía, o literatura, son generadas a partir de la identidad creada por el espectador a partir de la identidad generada por el intérprete, cada una de las cuales no es necesariamente la misma que propone el compositor o autor de la obra. De esta forma se abren nuevas y ricas oportunidades para una interpretación final de la obra.

## **SEGUNDA PARTE.**

### **7. LA JUSTIFICACIÓN DEL ARTE SEGÚN LÓPEZ QUINTÁS.**

López Quintás no dedica como Gadamer, un apartado específico a la justificación de la existencia de la obra artística. Sin embargo, se enfoca en la experiencia estética, a saber, la experiencia interpretativa de una persona con la obra de arte. Es así como López Quintás expone de manera extensa su concepción del juego como tal y el poder creador de lo lúdico a modo de pilares de la experiencia estética. Desde el poder creador que contiene el juego, López Quintás desprende un conjunto de instancias que suceden en nosotros, siempre y cuando nos enfrentamos a él con una actitud comprometida y desinteresada, que desemboque en una actividad profundamente humana. Todas estas instancias se presentarán con mayor detalle en el capítulo 8 de este trabajo, donde se desplegará la manera en que López Quintás desarrolla el carácter lúdico de la experiencia estética.

Cómo se ha señalado en el párrafo anterior, López Quintás no desarrolla explícitamente la justificación de la obra artística en un contexto estético de carácter teórico, pero, en el momento en que López Quintás caracteriza los procesos que suceden en nosotros a partir del juego, que permiten al juego sea reconocido como una actividad profundamente humana, está justificando a la experiencia estética con todas las instancias que operan en nosotros como algo inherente a nuestra naturaleza, y que va más allá de consensos teóricos o desafíos epistemológicos que cambian en el transcurso de la historia –como lo justifica Gadamer en el tercer apartado de este documento–. Por todo esto, el carácter lúdico del juego supera cualquier andamiaje teórico que podamos construir en y desde el mundo, ya que se adentra en nuestros espacios más profundos.

### **8. EL ELEMENTO LÚDICO DEL ARTE SEGÚN LÓPEZ QUINTÁS.**

Como ya se ha dicho, López Quintás se detiene a describir detalladamente el elemento lúdico que contiene el arte, y lo desarrolla durante casi la primera mitad del texto, comenzando con explicar qué se entenderá como juego, además de destacar un grupo de características tanto del juego como de los jugadores, como lo son: poseer una finalidad en

sí mismo; la interrelación de ámbitos<sup>13</sup> que involucra el juego; la creatividad que nace a partir del juego; su carácter originario e irreductible; y, la capacidad humana de inmersión en el juego. Luego, en la segunda mitad del libro, desarrolla la concepción lúdica que se desprende de la apreciación de obras artísticas, además de expandir diversas concepciones de ámbitos.

La acción de jugar establece una relación fértil de causalidad circular entre el jugador y el juego. El juego genera una retroalimentación circular al momento en que una persona dispone sus capacidades físicas e intelectuales hacia éste, abriendo una dimensión específica de cada ser humano que no sale a la luz en otro tipo de relaciones con el mundo (López Quintás, 1998, pág. 40). La acción lúdica es una instancia envolvente, pero no envolvente en capas superficiales, sino que envolvente hacia capas profundas, obligándonos a disponer de las capacidades de quien experimenta la acción lúdica –físicas e intelectuales–. Aquí, tanto el juego como el jugador, se disponen a encontrar espacios únicos, quizás nunca antes abiertos, espacios que dependen de las reglas que contiene el juego y, a su vez, de las capacidades físicas e intelectuales de quien lo juega.

La acción de jugar posee una significación en sí misma, es una fuente de gozo espiritual y brinda momentos donde el ser humano explora sus capacidades (López Quintás, 1998, pág. 41). Si llevamos la acción de jugar al contexto de la creación de una obra artística musical enmarcada por conceptos de la estética clásica, uno de los principios sobre los que el compositor configura su obra es el proceso de *mímesis* –ya explicado en el apartado 5 (Aristóteles, 2017, pág. 34)–. Un ejemplo de esto es que un director de cine proponga a un compositor que componga música para una escena donde existe una persecución policial; el compositor intentará imitar por medio de sonidos la sensación que el director de la película quiere plasmar o potenciar a través de la música. Este proceso de *mímesis* que debe implementar el compositor se alinea con la idea que propone López Quintás respecto a la acción de jugar. El compositor imita por medio de sonidos la sensación o emoción que el director de la película busca para potenciar la escena de persecución. El compositor ejecuta el proceso de *mímesis* explorando sus conocimientos y llevándolos al límite en innovación respecto a sus obras musicales anteriores. La composición resultante debe adscribirse a todos

---

<sup>13</sup> López Quintás no define específicamente qué es un ámbito, sin embargo, lo que se entiende a partir de sus desarrollos es que un ámbito es una circunscripción o dominio de algo que no se encuentra en el mundo, nos muestra ejemplos de ámbitos: *la piedad, la ley* (López Quintás, 1998, p. 170).

las reglas y límites impuestos ya sea por el director o por el medio<sup>14</sup>. Aquí se aprecia que la acción de *mimesis* que lleva a cabo el compositor también opera dentro de límites y mediante la exploración de sus capacidades, al igual que la acción de jugar, lo que corresponde a una condición natural que la persona toma como fuente de gozo espiritual y sentirse en plenitud. En este ejemplo, como puede ser también en muchos otros donde se desarrolla la creatividad, la exploración de las capacidades individuales está relacionada positivamente en la obtención de un gozo espiritual, algo así como decir: es fuente de gozo espiritual observar que mis capacidades tanto intelectuales como físicas las llevo a un espacio donde nunca antes han llegado. Con este último ejemplo, se puede observar también una relación circular entre el compositor, la música que compone, la escena a musicalizar y reglas. Todos ellos contribuyen a la inmersión en experiencias nunca antes exploradas por el compositor, las que nacen en y con la creación de la obra. Así, para que el compositor pueda generar su obra, debe someterse a una experiencia de inmersión profundamente envolvente –relación circular–, lo que lleva –a él y la composición–, hacia espacios únicos, nunca antes hallados. A esta relación circular, que constituye un universo dialógico en sí mismo, es lo que llamamos juego.

Si lo que queremos exponer es el carácter lúdico del juego, entonces debemos mostrar algunas de sus características alineadas con este propósito. La primera característica es que posee una finalidad en sí mismo. “El juego alberga en sí mismo su principio de autodespliegue, posee una ‘finalidad interna’, forma una especie de *constelación* en la cual cada elemento se vincula a los demás en un proceso de potenciación mutua” (López Quintás, 1998, pág. 46). Todos los componentes del juego –que son de lo más diversos– se comportan como una estructura total, un universo lúdico, una estructura total que se potencia a sí misma en las múltiples relaciones de sus componentes, con lo cual no me refiero a relaciones que operen en direcciones específicas y con funciones definidas, sino a relaciones multidireccionales y multifuncionales.

---

<sup>14</sup> Cuando señalo los límites impuestos por el medio me refiero al conjunto de limitaciones que está sometido el compositor musical, esto quiere decir, posibilidades de instrumentación, capacidades de ejecución de las y los intérpretes, posibilidades de grabación de la música, posibilidades de la producción musical, y posibilidades del montaje de la música sobre la película.

Los componentes involucrados en este universo funcionan tanto ontológica como metafísicamente<sup>15</sup>, y cada uno forma parte de un ámbito interrelacional, que luego, por la naturaleza del juego, se relacionarán con otros componentes que a su vez forman parte de otros ámbitos. Es así como esta interrelación, que también es llamada interferencia de ámbitos, forma parte de los componentes esenciales en la acción lúdica, y desde ella se generan nuevos espacios de interrelación, que por ser consecuencia de una interrelación previa producen en una interrelación de mayor complejidad. Este conjunto de interrelaciones que se generan mientras existe el juego y se complejiza en el transcurso del tiempo, transita indistintamente entre las dimensiones involucradas en el juego –desde lo ontológico hacia lo ontológico, desde lo metafísico hacia lo metafísico, desde lo ontológico hacia lo metafísico, y desde lo metafísico hacia lo ontológico–, lo que crea un fértil campo de interrelaciones de ámbitos que inicia cada vez que comienza un juego, en cuyo transcurso, nos encontramos con situaciones únicas e irrepetibles. De esta manera, entonces, cada juego es una oportunidad de situarse en un campo de interrelaciones de ámbitos en el que es muy poco probable encontrarnos en el futuro, puede que las situaciones sean parecidas, pero las combinaciones y relaciones totales de sus componentes nunca serán las mismas.

Otra característica del juego es contener una finalidad en sí mismo, además tener un comienzo y un final, entre los que opera su sentido pleno (López Quintás, 1998, pág. 47). Esto también implica estar situado en una línea de tiempo –las maneras de enfrentarse al tiempo se revisan en los capítulos 6, 10 y 14 de este documento–. La condición de tener un principio y un final obliga al jugador a tener una actitud creadora en todo momento si se involucra genuinamente en él.

El juego posee un requisito dialógico que es irrenunciable para lograr un juego genuino; si este requisito no se cumple, no formaremos parte de él. Dentro de esta conceptualización es importante separar la “competición”, del juego genuino. Las competencias se realizan principalmente para *conseguir resultados*, en cambio, el juego genuino se juega con el propósito de crear juego; el sentido y finalidad del juego es él en sí mismo. El juego genuino se inicia para crear juego y finaliza cuando ya no hay más juego que crear, no necesita una finalidad externa como sucede en las competencias. Mientras nos situemos genuinamente en un juego, entonces existirá el componente dialógico creativo.

---

<sup>15</sup> Entiéndase lo metafísico lo referido al Ser de lo ente (Guerra, 1996, pág. 11).



Esta creatividad que nace a partir del juego y parece ser esencial en él, se funda a partir de dos o más ámbitos que se interfieren, y como efectos de esta interferencia emergen ámbitos de mayor complejidad. El jugador, en una actitud dialógica, vuelca su espíritu creador y desinteresado de finalidades externas hacia la generación de nuevos modos de interrelacionar los componentes que intervienen, lo que permite encontrar nuevas experiencias –intelectuales y físicas–, que tengan una finalidad en sí mismas: generar más juego.

Desde esta búsqueda para hallar nuevos sentidos y maneras de interrelacionar los componentes que participan en el juego, se despliegan nuevos ordenes, es decir, se instauran relaciones de objetos que antes no existían (López Quintás, 1998, pág. 48). Es de esta forma que brota el sentido de re-configuración y renovación que caracteriza al juego. De acuerdo al estado y situación en que nos encontremos dentro del juego, se delimitarán entonces las formas de interacción entre componentes, lo que hará patente la dimensión inherentemente creativa que lo caracteriza, lo que a su vez nos muestra su naturaleza ágil, re-configurable y llena de vitalidad. El juego nos abre posibilidades, nos permite re-configurarlo en la medida en que nos enfrentemos a él con un espíritu abierto, sin sesgos, teniendo solo la predisposición de querer encontrar nuevas maneras de interrelacionar los componentes que lo configuran. Esta re-configuración nos obliga a re-configurar nuestra manera de enfrentarnos al juego. En este estadio el juego nos ofrece la oportunidad de re-configurar nuestro espíritu abierto hacia otro espíritu aún más abierto, en este sentido, el juego nos ayuda a construir una disposición a *lo abierto*<sup>16</sup>, una disposición a ampliar nuestros límites, una disposición al descubrimiento.

Otra característica del juego es su carácter originario e irreductible. Para explicar esta condición, López Quintás muestra lo originario como una propiedad que nos sitúa dentro de una tradición determinada que entrega un sentido específico a cada forma de juego, cada una de las cuales queda determinada en el tiempo a través de las normativas que constituyen el juego en su desarrollo histórico (López Quintás, 1998, págs. 113-115). Puedo ejemplificar esto en los deportes de pelota, estos poseen su carácter originario en la propia pelota, también en los espacios donde estos se desarrollan. En este tipo de juegos, una pelota se pone en movimiento por medio de algún esfuerzo físico de quienes lo juegan trasladándola de un lado

---

<sup>16</sup> Véase la explicación de *lo abierto* que se muestra en el capítulo 9.

a otro sobre el espacio de juego, implicando así que un juego de pelota posea al traslado de la pelota como su condición originaria e irreductible para que éste sea un juego de pelota y no otro tipo de juego. Es así como toda la tradición y desarrollo de los juegos de pelota están también relacionados con la tradición y desarrollo de los distintos tipos de pelotas que se utilizan en los distintos tipos de juego de pelota existentes. Un aspecto común de los juegos de pelota es que cada equipo hace anotaciones traspasando la pelota en una meta rival, pelota que cada equipo desplaza por un espacio de juego delimitado. Es así como el fútbol, el handball, el waterpolo, el polo, y otros deportes de pelota, se juegan en base a los mismos principios, pero utilizando tanto espacios y superficies diferentes, como tipos de pelotas diferentes. Ahora, centrándonos en lo esencial de los juegos de pelota, a saber, la pelota, para cada uno de estos juegos son de diferentes tamaños, diferentes pesos, y diferentes materiales: la pelota de fútbol está hecha principalmente para ser impulsada por el pie; la pelota de handball está hecha para que alcance a ser tomada por una mano e impulsada con ésta; la pelota de waterpolo también está hecha para que alcance a ser tomada por una mano y sea impulsada por ésta, pero debe estar fabricada con materiales aislantes del agua que no permitan la pérdida de adherencia en la mano mientras está en ambientes húmedos; y la pelota de polo, debe estar confeccionada para ser golpeada con una maseta que manipula un jinete sobre un caballo. Es fácil observar tras estos ejemplos, que para cada uno de estos deportes de pelota se requiere de distintos tipos de pelotas, pero el requisito en común es que la pelota debe estar en movimiento dentro de un espacio determinado, y buscando superar la meta rival. Sin pelota no hay juego, y en el movimiento de la pelota descansa el carácter originario e irreductible de todos los juegos de pelota.

Otra característica que López Quintás destaca del juego corresponde a la capacidad de inmersión que tenemos hacia la acción lúdica y el poder envolvente que ésta ejerce sobre nosotros, ésta es decisiva en el desarrollo de la vida humana, la que llega a la madurez por medio de la participación en juicios de valor, los que se pueden desarrollar tanto en lo ético, religioso y artístico<sup>17</sup> (López Quintás, 1998, págs. 118-120). Para desarrollar esta característica ejemplificaremos con obras artísticas que dependan de la acción de interpretar, es decir, las artes dramáticas que interpretan el guion por medio de actores y actrices, y/o las

---

<sup>17</sup> Este documento no desarrollará experiencias de inmersión en lo ético, ni lo religioso, solo se desarrollará lo artístico.

artes musicales que interpretan partituras por medio de músicas y músicos, son ellas y ellos quienes nos sitúan en la obra y abren nuestra capacidad de inmersión hacia la acción lúdica, penetrando en la ilusión de la obra. Esta inmersión –que no puede ser una inmersión superficial, sino que una inmersión profunda y envolvente–, nos sitúa en una realidad ficticia, pero a su vez envolvente hacia nosotros desde el instante en que nos enfrentamos a la obra con un espíritu abierto hacia quienes la interpretan, esperando que a partir de esta interpretación, la obra nos entregue algo nuevo para someterlo a un juicio de valor. Este espíritu abierto también deberían tener quienes interpretan la obra, ya que ellos son dirigidos por un director, quien entrega directrices de los énfasis a realizar durante la interpretación de guion, es así como ellos experimenten una inmersión en la obra por medio de un tipo particular de conocimiento –distinto al de los espectadores–, y se sienten libres dentro de las rutas prefijadas tanto por el autor como por quien dirige.

La última característica es el carácter originario e irreductible contenida en la acción lúdica, el carácter originario e irreductible podemos encontrarlo en el guion de la obra conformado por palabras e instrucciones que contiene. Es así como la obra se constituye desde combinar palabras e instrucciones de tal forma de construir una narrativa con estos y nos transporte a lo largo de su existencia, siendo el guion quien sostiene a la obra en su totalidad, y hace que la obra sea *esa* obra y no otra.

Estos ejemplos nos ayudan a ver que la inmersión del espectador al enfrentarse a quienes interpretan la obra, en conjunto con la inmersión del actor dentro de los caminos de la dirección y el guion –todos con un espíritu abierto ante la obra y lo que se pueda desprender de ella–, permiten una ascenso en cuanto calidad de todas las características lúdicas que entrega este apartado, es decir: se fortalece la finalidad en sí misma que posee la acción lúdica; se fortalece y extienden las interrelaciones de ámbitos que se involucran en el juego; se abren espacios creativos en y desde éste; y por último, las disciplinas artísticas contienen un carácter originario e irreductible que las define.

Como se puede observar en el desarrollo de este apartado, ninguna de estas características son capaces de operar de manera aislada dentro de lo lúdico que resulta ser la experiencia estética, todas están interrelacionadas profunda y multidireccionalmente, y hacen reflexionar que la experiencia estética al ser una experiencia de naturaleza humana –tanto en la confección del objeto sobre el cual se vivirá esta experiencia, como en la apreciación de

éste—, es una trama enmarañada y específica para cada estadio de ésta. Cada experiencia estética es un universo único-lúdico, que si las situamos en las características que desarrolla este apartado entonces es: un universo único con finalidad en sí mismo, un universo único donde se interfieren ámbitos, un universo único donde se abren espacios creativos, un universo único de carácter originario e irreductible, y un universo único que nos entrega una capacidad de inmersión.

Todas estas características de la condición lúdica contenidas en la experiencia estética, son a su vez razones por las cuales López Quintás justifica implícitamente la experiencia estética como un objeto insustituible en el desarrollo humano —lo que también se manifiesta en el apartado 7—, y son fuertes razones por las cuales existe el arte en todas sus variedades, y no una mera numeración de condiciones superfluas que se experimentan cuando se asiste a una sala de conciertos, a un museo, o una sala de teatro.

## **9. EL SIMBOLISMO DEL ARTE SEGÚN LÓPEZ QUINTÁS.**

López Quintás se refiere discretamente sobre este tópico, aquí destaca tres términos esenciales en la configuración de las ciencias del espíritu: metáfora, alegoría, y simbolismo, todas ellas conectados en su origen a *lo bello*. Sin embargo, solo profundiza en lo referido al simbolismo. En esta profundización comienza señalando que existe una interacción dinámica de ámbitos que funda la capacidad de remisión que caracteriza al simbolismo, y ésta aplica entre los objetos que constituyen el mundo real y la manera en que el ser humano se relaciona con estos (López Quintás, 1998, págs. 297-299). Los símbolos son puntos de vibración de diversas realidad interconectadas, un ejemplo de esto es la relación que tiene un campesino con la naturaleza, y en particular, su relación con ésta para obtener alimentos para él y su familia. Ejemplificaré esta relación con un cuadro —ficticio— de una olla sobre llamas cocinando papas y una familia campesina esperando que se cocinen estas papas para alimentarse de ellas. En este caso nos referimos a una olla sobre llamas cocinando papas cultivadas en el propio campo de la familia campesina. Desde aquí, tenemos la opción de remitirnos a la acción más simple de observar, a saber, la técnica que posee el artista con el pincel para lograr el cuadro y ver en éste una olla sobre llamas cocinando papas y una familia esperando por ellas para alimentarse, acabándose nuestra reflexión ahí. Sin embargo, la

relación del campesino y la olla cocinando papas se rige en la realidad de su día a día situada en un contexto dinámico y cíclico que no es observable a simple vista en el cuadro. Este contexto dinámico y cíclico comienza en el momento en que el campesino prepara la tierra para sembrar; luego, la acción de sembrar; luego, preocuparse que la siembra se desarrolle de buena manera, hasta llegar al momento en que el campesino cosecha la siembra para obtener este alimento. Cada una de estas actividades se desarrolla en un momento específico del año y no en otro, la naturaleza da acceso al campesino ventanas en sus ciclos anuales para realizar cada una de estas acciones que permiten obtener alimentos desde la tierra, y si estas acciones se realizan fuera de estas ventanas se corre el riesgo de tener una mala cosecha e incluso perderla. Por lo que dentro de esta última serie de eventos –y no solo en el hecho superficial de ver la imagen de la olla cocinando papas–, este cuadro contiene un entramado de acontecimientos que según esta relación entre el campesino y la naturaleza, interconectan diversas maneras de vibración tanto reales como indescifrables.

Por último, López Quintás nos dice que los ámbitos que se crean a partir de la interferencia de dos o más ámbitos son denominados por la filosofía moderna *ámbitos del “entre”*, es un ámbito fundado en virtud de una interacción creadora, y no es un mero espacio físico, sino que corresponde a un espacio lúdico *abierto*. Aquí, *lo abierto*, al contrario de lo que se puede creer posiciona al ser humano en una situación de absoluto amparo, el ser humano se considera amparado cuando siente que existe una interrelación de ámbitos que permiten su autodespliegue. El ser humano es capaz de habitar diversos ámbitos, y habitará donde se sienta amparado, pleno y gozoso, es ahí, y no en otra parte, donde construirá formas auténticas en una acción cocreadora de interrelación de ámbitos (López Quintás, 1998, págs. 299-301). Es el símbolo quien contribuye a crear este espacio *abierto*, y a su vez el ser humano lo busca, mostrándonos de esta forma una razón por la cual nos relacionamos tan estrechamente con un sinnúmero de símbolos en el transcurso de nuestras vidas. Es así como por ejemplo se busca formar parte de algún grupo humano que posea una matriz moral en común como símbolo, a saber, personas de la misma nacionalidad, personas que viven en una misma región, personas que egresaron de un mismo colegio, personas que forman parte algún club deportivo, personas que comparten una religión, etc.. El símbolo nos une desde la interferencia de ámbitos que construye *lo abierto* como un espacio específico y amplio donde podemos sentirnos en un completo amparo.

## **10. EL ARTE COMO FIESTA SEGÚN LÓPEZ QUINTÁS.**

López Quintás presenta la fiesta como un clima de gozo en donde se entreveran diversos ámbitos de alta significación. Clima de gozo que nace por medio del acto creativo hacia la instauración de nuevos ámbitos, ámbitos que contemplan espíritus humanos con apertura al intercambio y elevación de estos (López Quintás, 1998, págs. 303-304). Es así como en una fiesta de carácter cultural, podemos encontrar adornos, ropas, cantos, danzas, comidas, etc. –fiestas que se celebran en contexto patriótico, religioso, sociales, familiares, etc.–, y se articulan por medio de aspectos comunes que permiten la interacción entre sus participantes. Estas fiestas nacen tanto del cierre o apertura de ciclos anuales, por ejemplo: en el contexto de una nación, la instauración de una nueva república independiente que se ha liberado del yugo imperialista; en el contexto religioso cristiano, el nacimiento de Jesucristo; en el contexto social, el cambio de un trabajo a otro más próspero, o un ascenso de puesto; en el contexto familiar, la expansión de una familia gracias al nacimiento de un nuevo hijo. El propósito de cada una de estas fiestas es generar espacios humanos llenos de luminosidad que permitan la interacción de diversos ámbitos, y de esta manera constituir otros superiores o de mayor complejidad.

Se refiere esto a un potencial de interacciones dinámicas que están fuertemente asentadas en cada persona, manifestándose por medio de un lenguaje ya sea verbal, corporal o una combinación de estos (López Quintás, 1998, pág. 304). El descubrimiento hecho en conjunto de ámbitos de mayor complejidad estrecha relaciones humanas, y nos permite observar objetos que si fueran expuestos en un contexto ajeno al de la fiesta, no seríamos capaces de observarlos. Es así como la fiesta abre puertas a nuevas maneras de percibir el mundo y percibirnos a nosotros.

Al estar inmersos dentro de este espacio común, permite sensibilizarnos sobre aspectos comunes en las vivencias humanas. En el caso del cambio de un trabajo a otro más próspero, podemos empatizar y conocer más a la persona que tuvo esta experiencia por medio de este aspecto común –el trabajo–, situándose este ámbito común como punto de partida fecundo hacia la instauración de otros ámbitos superiores en este contexto festivo. Las fiestas comúnmente se celebran en lugares específicos y tiempos cronológicos específicos –que en muchos casos dependen del calendario–, siendo estos quienes la sostienen. Sin embargo, la

fiesta no depende en su totalidad de ellos –como es el caso del cambio de trabajo o el nacimiento de un nuevo hijo–. El sentido luminoso y ampliado de la fiesta está inserto en el ser humano, el ser humano es quien contiene el espíritu de la fiesta, por lo que es él quien tematiza este sentido luminoso y ampliado en un contexto determinado.

No siempre es posible comprender en su totalidad el espíritu de una fiesta cuando se proviene de otro contexto cultural, por lo que esta capacidad de comprensión sobre el lugar y tiempo cronológico de una fiesta es algo difícil de lograr en un primer contacto con ésta. No obstante, constituye aspectos esenciales de las relaciones culturales de diversos grupos humanos que en el tiempo han sido capaces de construir grupos étnicos, sociales, luego ciudades, regiones y naciones, que se han desarrollado dinámicamente en el transcurso de la historia por medio de la interacción de ámbitos particulares en cada persona, hacia ámbitos comunes en grupos humanos con el propósito de instaurar ámbitos superiores.

La fiesta corresponde a una actividad cíclica, que se recrea en cada ciclo y se abre a nuevas posibilidades de interacción de ámbitos en sus recreaciones de acuerdo a cómo sea interpretada por las generaciones que se hacen cargo de la fiesta en el tiempo (López Quintás, 1998, pág. 307). Lo más importante de la fiesta está en la generación de nuevos ámbitos, es así como la repetición de una fiesta sin el espíritu del intercambio de ámbitos, es de gran perjuicio en la constitución de grupos humanos, si esto no sucede, no nos permite situarnos en los aspectos comunes y profundos que nos constituyen primero como personas, y luego como grupos más complejos. A partir de esto, se observa que los ámbitos son de menor complejidad cuando se trata de personas que cuando se trata de grupos humanos, ya que de acuerdo con lo presentado, los ámbitos personales están primero en la cadena de configuración de ámbitos que los ámbitos más profundos en grupos humanos.

## TERCERA PARTE.

### 11. REFLEXIONES SOBRE LA JUSTIFICACIÓN DEL ARTE.

Sobre las cuatro maneras en que Gadamer justifica la existencia del arte – (1) justificación de la obra de arte como un objeto epistemológico; (2) la obra de arte es un objeto que nos ayuda a encontrar un consenso sobre los principios en los cuales encontramos la belleza; (3) la obra de arte como una innovación en el quehacer sensible del ser humano; y (4) una justificación como una instancia interpretativa libre de intereses tal como el juego infantil–, podría separarlas en dos dimensiones: una primera dimensión cuyo centro de estudio son los consensos epistemológicos, y una segunda dimensión cuyo centro de estudio se encuentra en la libertad<sup>18</sup> humana. Es así como las justificaciones (1) y (2) forman parte de justificaciones centradas en consensos epistemológicos; y, las justificaciones (3) y (4) están orientadas hacia la potencialidad de la libertad humana. Para efectos de este documento, pondré en discusión las propuestas de Gadamer en que se refieren a las justificaciones orientadas hacia la libertad humana, versus lo que consignamos como justificación de la existencia de la obra de arte de López Quintás. Excluiré las dos primeras justificaciones de Gadamer centradas en consensos epistemológicos, porque la manera en que López Quintás justifica la existencia de la obra de arte no se alinea con consensos epistemológicos, sino, se distancia de estos.

A la primera justificación que presenta Gadamer, donde nos muestra al arte como una innovación en el quehacer sensible del ser humano, me aproximaré de la siguiente forma: durante nuestra historia, una constante es la innovación en las maneras de hacer las cosas; en nosotros, como especie, está contenida una condición competitiva propia que nos lleva a innovar. Es así como resulta razonable pensar que la historia del arte no es una excepción, mostrándose innovación en sus diferentes dimensiones –innovación en materiales, en técnicas, en superficies, la pérdida de la perspectiva central, cambios en los enfoques de la *mimesis*, etc.–. Aquí las innovaciones que en su momento fueron revolucionarias hoy las consideramos como parte de una tradición en el arte.

---

<sup>18</sup> Véase nota al pie número 9.



Una innovación importante en la historia del arte es la acontecida durante el siglo XX que consiste en que el artista crea sus propias comunidades para relacionarse con quienes observan sus obras, permitiendo a estas comunidades construir mecanismos particulares de interrelación mediados por la obra de arte. Es de esta manera, que la obra ya no es una propuesta unidireccional desde el artista hacia quienes la observan, sino que también los observadores proponen nuevas maneras de relacionarse con ella. La obra, una vez emancipada de su autor, abre nuevas posibilidades de interrelación<sup>19</sup>, lo que Gadamer llama *nueva solidaridad*. Aquí la obra de arte nos muestra la totalidad de sus posibilidades de interrelación entre todo lo que la constituye desde todas las interpretaciones posibles. Esta *nueva solidaridad* corresponde a una innovación en el quehacer sensible del ser humano que ha sucedido recién en el siglo pasado. En ese caso, estamos considerando la *nueva solidaridad* como una innovación ya que en el arte clásico no se pensaba que el espectador tuviera un rol activo dentro de la obra, era solo un observador de los dones del artista.

Las innovaciones han construido, construyen y construirán el quehacer sensible del ser humano en la historia del arte, pero la *nueva solidaridad* lo amplía de una forma distinta, puesto que se incorpora la subjetividad del espectador en la obra, y se pierde con ello la supremacía absoluta de la materialidad y forma en tanto constituyentes de la obra de arte como tal, materialidad y forma que habían dominado la experiencia estética por siglos. De esta manera se abren puertas a la interpretación y generación de nuevos espacios de intercambio entre la obra y lo que la rodea. Al perder la obra de arte la supremacía de la materialidad y la forma de su comprensión, e incorporarse la subjetividad en la comprensión de su totalidad, se abre paso a objetos abstractos no figurativos: objetos que contienen un mayor campo de interpretación, que no son parte de un conocimiento basado en la tradición y experiencia, y que por esto mismo, permiten generar interrelaciones de mayor libertad. Así la obra artística es contenedora de una naturaleza innovadora propia de nuestra condición humana.

La *nueva solidaridad* desarticula el carácter vertical que operaba en la relación entre la obra de arte y el artista, que situaba a este último como una figura con un poder divino para generar la obra. La *nueva solidaridad* construye un espacio de responsabilidades

---

<sup>19</sup> Entiéndase relación obra-observador, obra-autor, observador-autor, autor-observador, todas con una total capacidad tanto bidireccional como multidireccional.

horizontales de todo lo que rodea la obra, incluso permite que se pierda la idea de obra de arte como un objeto que en su materialidad es perfecto y no merece reparo. La *nueva solidaridad* abre espacios democráticos y que nacen en la obra de arte. De esta forma, la obra de arte, más que permitirnos apreciar su belleza –como una acción cerrada y unidireccional–, posibilita espacios de reflexión desde y con ella. Así la *nueva solidaridad* es quien nos abre todas las posibilidades de situarnos en una experiencia estética. Por todo esto, ya en el siglo XXI, obra de arte y experiencia estética son la misma cosa; un ejemplo de esto es que la experiencia estética no está limitada a un espacio físico específico, como una sala de conciertos, una sala de teatro o un museo, sino que es posible en performances desarrolladas en espacios públicos que transforman estos espacios en objetos de arte, constituyéndose parte de la *nueva solidaridad* y todas las características asociadas a ésta. La obra de arte se ha emancipado así de las formas tradicionales.

Cuando nos referimos a la innovación en el quehacer sensible apuntamos exclusivamente a la innovación que se produce a lo largo de la historia de la creación de la obra de arte. No nos referimos a la innovación de los objetos que son de carácter utilitario<sup>20</sup> –en tanto, útiles y utensilios– producidos por el ser humano gracias al desarrollo tecnológico.

Como ya se presentó en el apartado 7, López Quintás no se encarga específicamente de justificar la existencia del arte, pero sí ofrece un conjunto de características –apartado 8– propias del juego como figura de la experiencia estética, e inherentes a la dimensión trascendente del ser humano. Estas son: ser un fin sí mismo; la interrelación de ámbitos que involucra; la creatividad que hace emerger; su carácter originario e irreductible; y nuestra capacidad de inmersión en él. Las reflexiones de este apartado se vincularán estas características con la *nueva solidaridad* de Gadamer, y la capacidad de innovación en el quehacer sensible del ser humano.

La noción de *nueva solidaridad* hace confluir las ideas de finalidad en sí misma, potenciación mutua, y comienzo y final en el continuum que es la obra de arte. La potenciación mutua ocurre en el momento en que la obra de arte se pone en contacto con el espectador, dado que el espectador al configurar esta *nueva solidaridad*, descubre espacios de diálogo con la obra, espacios que se potencian creativamente de forma circular

---

<sup>20</sup> Véase la distinción que hace Martín Heidegger de las cosas que existen en el mundo: meras cosas, utensilios, obra de arte (Heidegger, 2018, págs. 38-59).

contribuyendo a la creatividad e innovación en su quehacer sensible. Por otra parte, la *nueva solidaridad* se constituye en el momento en que la persona penetra en la experiencia estética, y es exclusivamente en esta instancia donde el espectador genera nuevos espacios de relación con la obra, no antes, ni después.

Por otra parte, la *nueva solidaridad*, es, como tal, una interrelación de ámbitos que, de acuerdo con el texto de López Quintás, corresponde a una interferencia de ámbitos. La *nueva solidaridad* interfiere ámbitos y aspira a construir ámbitos de mayor complejidad; aquí se genera un espacio donde todos los objetos o elementos que constituyen la obra y son considerados en su interpretación poseen un valor equivalente, por lo que es un *espacio equitativo*<sup>21</sup>. De acuerdo con esto, no debería existir una distinción entre ámbitos de menor o mayor complejidad, de manera que si un ámbito se considera de mayor complejidad que otros, se debe a que su origen es el resultado de la interrelación de dos ámbitos o más, y no porque sea en sí mismo, de menor o mayor importancia en el espacio lúdico constituido en y con la obra. En la interpretación de la obra el sentido de equidad se asoma a la luz como algo necesario.

En este espacio de *nueva solidaridad* se hace patente la creatividad del proceso de interpretación y constitución de nuevos ámbitos; la *nueva solidaridad* no puede existir si nos enfrentamos a la interpretación de la obra de una manera sesgada, la interpretación debe ser lo más abierta posible, libre de intereses externos y orientada únicamente a encontrar una mayor cantidad de espacios interpretativos en y con la obra. Este ejercicio intelectual conlleva una mayor capacidad de innovación en el quehacer sensible de quien se somete a la experiencia estética. En este sentido, acudimos a la capacidad de inmersión en la obra artística, de manera que la *nueva solidaridad*, es por sí misma una instancia de inmersión en la obra de arte. No es posible generar espacios de *nueva solidaridad* sin esta instancia de inmersión profunda en la interpretación de la obra; tampoco la conseguiremos si sus interpretaciones se realizan desde una perspectiva sesgada, y/o sometida a intereses externos ajenos a la construcción de nuevos ámbitos.

Por último, respecto al carácter originario e irreductible, puedo decir que la obra artística sí lo posee. En las artes plásticas, la pintura se desarrolla incorporando colores y formas en diferentes proporciones sobre una superficie determinada, aquí tanto los colores

---

<sup>21</sup> Véase nota al pie número 6.

como las superficies pueden ser diversos, los colores y formas pueden estar contenidos en acuarela, óleo, lápices, cerámicos, etc.; los diferentes materiales sobre los cuales se vierten los colores pueden ser tela, cartón, madera, cemento, yeso, etc.. Aquí se observa el carácter originario e irreductible de la pintura, que consiste en depositar formas y colores sobre una superficie, no importan los colores y las formas, como tampoco la superficie, solo importa el gesto. Esto se replica en otras disciplinas artísticas como la obra musical, cuyo carácter irreductible consiste en combinar sonidos de tal forma de construir una narrativa que nos guíe de un punto a otro dentro de una línea de tiempo. Haciendo una analogía con la pintura: los colores y formas son las combinaciones de sonidos de diferentes longitudes e intensidades, y la superficie es la línea de tiempo donde se ubican los sonidos.

Por todo esto, puedo decir que la justificación de la obra de arte que propone Gadamer desde la *nueva solidaridad* como una innovación en el quehacer sensible del ser humano, se alinea con todas las características que de acuerdo con López Quintás posee la experiencia estética.

La segunda justificación que se alinea con el propósito de este trabajo es que la obra artística abre una instancia interpretativa libre de intereses tal como el juego infantil. Gadamer muestra que en la relación entre obra de arte y espectador debe existir una *belleza libre* de conceptos y significados, un juego libre entre ambos, tal como ocurre en el juego infantil. Este juego libre que emerge desde la obra de arte debe ser abierto y dispuesto al descubrimiento de oportunidades interpretativas con fines creativos. Así, si no somos capaces de entrar en este juego libre, no podremos descubrir estos nuevos espacios de interrelación inmersos en la obra. La obra de arte se abre libremente a la percepción del observador, configurando nuevos espacios de pensamiento sobre las cosas, constituyendo una relación circular de apertura-interpretación donde se despliegan oportunidades hacia la *belleza libre* que nos muestra Gadamer.

La *belleza libre* de Gadamer coincide con las características que López Quintás atribuye a la acción lúdica. La *belleza libre* posee una finalidad en sí misma, contenida en el juego que consiste únicamente seguir construyendo juego, una finalidad libre de conceptos y significados, sin más propósito que el devenir en la construcción del juego. En este sentido, la *belleza libre* no es una acción eterna, sino que se circunscribe a un inicio y un fin, comienza

cuando se abren las aspiraciones a construir juego y terminan cuando estas posibilidades se extinguen.

La *belleza libre* permite también la interrelación de ámbitos. Al entrar en la interpretación de la obra con una disposición abierta, libre de conceptos y significados, se abren oportunidades de descubrimiento de nuevos espacios de interrelación de ámbitos inmersos en ella. La *belleza libre* abre nuestras capacidades de juicio, no nos predispone desde los prejuicios, sino que nos dispone desde la libertad para construir nuestras propias conclusiones –libertad creativa–. En el marco de esta reflexión se puede construir una relación entre *lo bello*<sup>22</sup> y la creatividad, una relación simple de conceptos, es decir que, mientras más creativo se es, mayores son las posibilidades de encontrar *lo bello* en los objetos. Claramente, esta idea de *lo bello* no se alinea en su totalidad con las ideas de belleza provenientes del arte clásico, donde domina lo figurativo y la técnica, sino que se acerca a ideas propias del arte del siglo XX, en que los materiales con los cuales el artista trabaja son explorados hasta el límite de sus capacidades y posibilidades creativas, los que en un contexto clásico no serían considerados. La *belleza libre*, como se ha dicho, está contenida en la relación que se genera entre la obra y el espectador, y esta relación es por naturaleza una acción lúdica, en el sentido de que abre nuevas oportunidades de interpretación de todo lo que está involucrado en la obra.

La *belleza libre*, al tener la condición de ser libre de conceptos y significados, nos obliga a adoptar una actitud inmersiva. La generación de este espacio de *belleza libre* donde espectador y obra constituyen un todo, proporciona un umbral fértil para las múltiples interpretaciones del espectador que, cada vez que se sitúa en esta instancia, se amplifica su capacidad de inmersión, de tal manera que la fertilidad interpretativa, se abre paso en el tiempo ampliando este umbral.

El mecanismo de la inmersión del espectador es requisito para experimentar la *belleza libre*, obligándolo a formar parte del universo de la obra. En este contexto la obra de arte no opera simplemente como un objeto necesario para el ser humano en su calidad de innovación en el quehacer sensible, sino que requiere de las personas para justificar su existencia. No solo porque la obra de arte es generada por el ser humano, sino porque requiere de él para

---

<sup>22</sup> Véase I. Kant, *Crítica de la razón pura* (Kant, 1961, pág. 53).

resignificarse en el tiempo. En este sentido, cabe efectivamente la distinción que presenta Heidegger<sup>23</sup> entre una obra de arte, una mera cosa o un utensilio.

De esta manera, gracias a la interpretación del ser humano, la obra de arte presenta una multidireccionalidad, y está situada en un contexto de *belleza libre*, una condición esencial para se perpetúe en el tiempo y contenga una aspiración a ser un objeto infinito en su existencia como resultado de infinitas interpretaciones.

En el caso de las obras de arte –en su dimensión metafísica–, hay una correlación entre existencia e interpretación, puesto que la obra de arte existe como tal, si y solo si, es sometida a interpretación. Lo ontológico, por otro lado, descansa en su materialidad, que en el caso de una pintura, consistiría en los colores y formas vertidos en una superficie; sin embargo, esto no es un requisito para la existencia de la obra de arte en su concepción completa. Sin la capacidad humana de interpretación la obra de arte solo existiría en lo ontológico y sería por lo tanto, un utensilio que no ha superado esta etapa. Un ejemplo real, sucedido recientemente, es el de un autorretrato de Vincent Van Gogh descubierto hace aproximadamente un año en el reverso del cuadro de su autoría *Cabeza de campesina de gorra blanca* (1885); este autorretrato fue descubierto por medio de la tecnología de los Rayos X, pero, por estar en el reverso de la superficie donde se encuentra la figura de la campesina, fue tapado con el pegamento y los cartones que se utilizaron para ser enmarcado. Este autorretrato existió por más de cien años como soporte del cuadro *Cabeza de campesina de gorra blanca*, es decir, ha existido en calidad de utensilio, pero, el hallazgo ha hecho que este utensilio tome la condición de obra de arte y se busque su recuperación por medio de especialistas en restauración, ya que fue hecho por una persona que tiene un reconocimiento universal por mostrarnos en sus obras algo que va mucho más allá de la simple distribución de colores y formas sobre una superficie.

## **12. REFLEXIONES SOBRE EL ELEMENTO LÚDICO DEL ARTE.**

Comenzaré este capítulo mencionando las principales consideraciones de Gadamer respecto a la experiencia estética: (1) presenta el concepto de juego como un desafío tanto

---

<sup>23</sup> Véase la distinción que hace Martín Heidegger sobre las cosas que existen en el mundo: meras cosas, utensilios, obra de arte (Heidegger, 2018, págs. 38-59).

intelectual como físico propio de los mamíferos, cuyos pilares son los conceptos de movimiento y racionalidad; (2) el juego se presenta como primer paso en nuestra comunicación, tanto corporal como verbal; y (3) la *nueva solidaridad* y la generación del espacio interpretativo entre obra de arte y espectador, abren mecanismos ocultos contenidos en la obra. Estas tres consideraciones desplegadas por Gadamer contrastan con las cinco características de la experiencia estética propuestas por López Quintás, estas son: (1) el juego posee una finalidad en sí mismo; (2) el juego genera una interrelación de ámbitos; (3) el juego es por excelencia una actividad creativa; (4) el juego posee un carácter originario e irreductible; (5) contamos con la capacidad de inmersión en el juego.

La condición del juego que Gadamer caracteriza como un desafío personal con una dimensión física y otra racional, se alinean con las características de la acción lúdica de López Quintás de la siguiente manera: la finalidad por sí misma que posee el juego es generar más juego sin intereses externos al juego mismo. La finalidad de la generación, nos obliga a interferir ámbitos contenidos en él y en el jugador, lo que corresponde a un proceso dinámico cuyos diversos resultados –tanto en lo físico como en lo racional– mantienen vivo el juego, esto se debe a la generación de ámbitos de mayor riqueza. Por otra parte, en el momento en que se agotan las interferencias de ámbitos y las posibilidades de resultados de mayor complejidad, el juego tiende a extinguirse. De esta manera podemos observar una temporalidad definida en el juego<sup>24</sup> que no tiene que ver con el calendario, sino con la inmersión en la propia acción de jugar.

Además de esto, mantener vivo al juego en la interferencia de ámbitos, nos obliga a ser creativos; en este sentido, la interferencia de ámbitos no opera como una acción independiente y aislada, sino como una acción que emerge en la comunicación entre el juego y quien lo juega. Como jugadores debemos tener una actitud receptiva-creativa en la comunicación desde el juego hacia nosotros, y una actitud emisora-creativa en la comunicación desde nosotros hacia el juego, en un proceso dinámico lleno de matices que nos condiciona a ser creativos mientras el juego siga activo.

Cada tipo de juego posee también un carácter originario e irreductible, la condición de ser un desafío físico y racional, sin duda es una condición originaria e irreductible. En el ejemplo de los diferentes tipos de juego de pelota presentado en el apartado 8, lo irreductible

---

<sup>24</sup> Esta temporalidad propia del juego es lo que en el capítulo 6 de este texto se explica como *tiempo propio*.

y originario sigue siendo la condición de movilizar la pelota hacia una meta rival, si se trata de un juego de fútbol, la pelota debe ser impulsada para traspasar la meta rival por medio de golpes de pie, piernas, cabeza, y tronco, lo que corresponde claramente el aspecto físico del juego; en efecto, en el caso de no existir un equipo rival sería fácil atravesar el campo de juego con la pelota impulsada de las maneras en que lo permiten las reglas, sin embargo, en este tipo de juegos sí existe un rival que pondrá obstáculos para que llevemos a cabo este propósito, incluso más, intentará hacer que la pelota traspase nuestra meta, por lo que será necesario acudir a nuestra racionalidad –según la dinámica del juego– para elaborar una estrategia que, de acuerdo con las reglas, permita que la pelota traspase su meta y no la nuestra.

Sobre la capacidad de inmersión en el juego, al tratarse de un desafío físico y racional, es necesario sumergirnos en el juego para superarlo, combinar y re-configurar constantemente nuestras dimensiones física y racional, ya que las exigencias del juego obligan a ello, y también a sumergirnos en el conocimiento de ambas dimensiones y evaluarlas constantemente.

Bajo esta reflexión, la acción de inmersión en el juego se muestra como una actividad creativa-dialógica, mediada por nuestras capacidades físicas y racionales. Esta actividad podemos encontrarla también en la experiencia estética, donde la mediación del componente físico se restringe –en comparación con el juego– a la apreciación de una obra de arte por medio de nuestra vista o audición.

La segunda consideración de Gadamer sobre el juego es que se presenta como uno de los primeros pasos en la comunicación humana –verbal y corporal–. Este complemento de modalidades que constituye nuestra comunicación contiene la finalidad en sí misma, de generar más comunicación, sin un interés externo más allá de generar más comunicación. De esta forma, no es posible el desarrollo del juego sin la comunicación; tampoco es posible generar juego sin situarnos en la calidad de jugadores con una actitud receptiva-creativa –desde el juego hacia nosotros– y una actitud emisora-creativa –desde nosotros hacia el juego–

Para que exista comunicación es necesaria una relación bidireccional que apele a la creatividad con el afán de construir juego, lo que exige la inmersión en éste. Es por esta razón que la comunicación requiere de una actitud creativa para desarrollarse en el tiempo –*tiempo*



*normal y tiempo propio*—; podemos observar esto en una conversación trivial con una persona a la que se haga la siguiente pregunta: ¿cuál es tu estación del año favorita y por qué?, ante esta sencilla pregunta la persona puede entregar un sinfín de respuestas y extensiones de la misma, por ejemplo, mencionar su estación favorita y justificar su preferencia de distintas maneras, o bien, señalar escuetamente que no tiene una estación favorita. Ante esta amplitud de posibilidades de respuesta es crítico ser creativo para que el diálogo se extienda en el tiempo y se explore todo su potencial. Por el contrario, si no se es creativo y no se está libre de prejuicios ante la amplitud de respuestas posibles, no será viable sustentar la conversación en el tiempo.

Por otra parte, la condición de complementos de modalidades entre lo verbal y lo corporal, no solo genera una interferencia de ámbitos entre juego y jugador, sino que también en ámbitos internos de la propia persona que construye comunicación; de esta forma la interferencia no solo se da bidireccionalmente —entre jugador y juego—, sino que también dentro del propio jugador, lo que obliga a la persona que entra en el proceso de comunicación a estar constantemente re-configurando su lenguaje, tanto en lo verbal como corporal, para ser capaz de conseguir niveles superiores de lenguaje por medio del lenguaje, o dicho de otra forma, obtener mejoras en el lenguaje por medio de la interferencia del lenguaje.

Generar interferencia en el lenguaje requiere de una inmersión en él, requiere de una re-configuración. La base para reconfigurar ‘algo’ es conocer ese ‘algo’ y luego desmembrarlo, analizarlo y observar cómo está constituido. De esta forma nos acercamos a una evaluación de ese ‘algo’ y vemos qué es lo que debemos re-configurar, lo que nos sitúa en una instancia de inmersión profunda en nuestras capacidades de construir lenguaje<sup>25</sup>.

La comunicación, sin duda, es un aspecto originario e irreductible no solo de una instancia de juego o experiencia estética, de nuestra humanidad, ya que desde recién nacidos nos comunicamos de manera corporal y sonora con nuestros padres para manifestar nuestro estado de ánimo y necesidades. Sin esta condición originaria e irreductible del lenguaje que tenemos como especie, no nos habiéramos podido organizarnos para construir nuestros primeros refugios, realizar las primeras cacerías grupales, generar los primeros cultivos o defendernos como grupo de las fuerzas de la naturaleza; es el lenguaje con sus condiciones

---

<sup>25</sup> Entiéndase taxonomía del dominio cognitivo de Bloom donde se señalan las diferentes etapas que debe superar una persona en el proceso educativo, éstas son: recordar, comprender, aplicar, analizar, evaluar, y crear (Bloom, 1971, págs. 55-161).

originarias e irreductibles el pilar en el intercambio de conocimientos entre generaciones y la apertura de caminos hasta lo que somos hoy.

En el apartado 11 expusimos la consideración de Gadamer sobre la *nueva solidaridad* como una capacidad de innovación en el quehacer sensible del ser humano, y nos referimos a su relación con las cinco características de la experiencia estética propuestas por López Quintas. Ahí se desarrolla la idea de *nueva solidaridad* como: una finalidad en sí misma, interferencia de ámbitos, actividad creativa, actividad originaria e irreductible y una oportunidad en la inmersión de la experiencia estética. Por esto, no se retomará la discusión en este apartado.

### **13. REFLEXIONES SOBRE EL SIMBOLISMO DEL ARTE.**

Respecto al simbolismo del arte, Gadamer nos dice que la obra de arte es capaz de operar sobre nosotros como algo que completa nuestras existencias, algo que nos encamina a sentirnos como íntegros, amplios y totales. Es así como la obra de arte sugiere una complementariedad con nosotros que genera algo más amplio e íntegro, y nos sitúa en un espacio donde estamos más cerca de la totalidad de *lo bello*. La obra de arte tiene también el potencial de abarcar todas las interpretaciones posibles, lejos de especulaciones científicas y de ahondar en la libertad del pensamiento y emociones humanas. La obra de arte, en su calidad de símbolo, nos eleva desde un estado determinado hacia un estado superior de bienestar.

López Quintás, por otra parte, señala al simbolismo como uno de los tres términos esenciales que configuran las ciencias del espíritu, junto a la metáfora y la alegoría. También señala que por medio del símbolo se configura un sinnúmero de entramados de diversa profundidad entre las personas y el mundo, y que existe una interacción de ámbitos dinámica que funda la capacidad de remisión que lo caracteriza. Según López Quintás es el símbolo el que vibra sincrónicamente en su interconexión con las personas, generando desde y con ellas relaciones tanto descifrables como indescifrables.

En ambos textos se señala al símbolo como algo necesario en nuestras vidas (Gadamer, 1991; López Quintás, 1998), algo que nos conecta con un estado superior, con algo que hay más allá del mundo sensible. El símbolo nos acerca a un estado de completitud

por medio de la interferencia de ámbitos entre él y nosotros. Cuando el símbolo es capaz de vibrar en resonancia con nosotros, nos encontramos en un estado de bienestar superior que cuando el símbolo no vibra con nosotros. Este estado de bienestar superior, más próximo a la completitud que nos aporta el símbolo, nos acerca a *lo bello*, que, de acuerdo con la perspectiva kantiana, sería un objeto que nos aproxima a un placer ajeno de todo interés. Un ejemplo de esto es un hincha de un equipo de fútbol que asiste al estadio a ver a su equipo favorito sistemáticamente todos los fines de semana; el hincha, sin importar el rendimiento deportivo del equipo, aplaude la participación de los jugadores al final del juego; estar en el estadio participando de la actividad deportiva constituye para el hincha un estado de bienestar superior, siendo el equipo de fútbol el símbolo que lo lleva a él. De esta manera el símbolo se extiende en esta persona a todo lo que está relacionado con el equipo de fútbol: insignia, colores de la camiseta, jugadores, cuerpo técnico, etc.. Él hincha sigue relacionado en su día a día con la totalidad de los símbolos del equipo –como por ejemplo tener un llavero con la insignia, una tasa del equipo o la camiseta–, intentando inconscientemente seguir en ese estado de bienestar superior. En el momento en que la persona se sitúa en este espacio *abierto*, construido a partir de la interferencia de ámbitos, habitándolo, se siente amparada.

Es lo simbólico de las cosas lo que nos permite penetrar en ellas con un afán de descubrimiento interpretativo, llevándonos a territorios dialógicos que nos acercan a *lo bello*, y es desde *lo bello* que se amplía nuestro espíritu de equidad, ya que en los territorios dialógicos, cada uno de los componentes tienen igual importancia en *lo abierto*. Con esto quiero decir que cuando penetramos en el símbolo cada uno de sus componentes poseen un *potencial creativo* equivalente. Así el símbolo abre un *espacio equitativo* –en el apartado 3 también lo llamo *espacio democrático*–. Desde la relación que el símbolo crea con las personas emerge un sentido de equidad. A modo de ejemplo, la tradicional misa católica de los domingos por la mañana: no es posible afirmar que la relación de la Iglesia<sup>26</sup> con una persona de escasos recursos que va todas las semanas a misa, es de menor calidad que la relación de la iglesia con una persona de ingresos más altos que participa con la misma frecuencia en ella –en este caso situamos a la iglesia como símbolo–, por lo que la iglesia constituye un *espacio equitativo* entre todas las personas que participan en esta misa –misa que también es algo simbólico–. Quienes participan en la misa sienten lo que es llamado ‘el

---

<sup>26</sup> Entiéndase Iglesia como institución y no como edificación.

espíritu santo’, sienten que éste es algo que las completa y lleva a un más allá de la misa misma. En consecuencia, participar en la misa genera una instancia donde todos son iguales –hijos de Dios, y por lo tanto hermanos que participan en esta fe–, y que los ayuda a configurar, desde este sentimiento de equidad, juicios sobre un otro –por ejemplo, juzgar a alguien que ha cometido un pecado–. De esta forma, no somos iguales solamente ante los ojos de Dios, sino también unos con otros y empatizamos con el otro desde nuestra propia mirada. Estando inmersos en este símbolo se genera un espíritu de equidad entre las personas, y la capacidad de construir juicios que consideran a un otro en la misma condición de un yo –algo que sin el símbolo como tal resultaría más difícil de lograr–. Es así como podemos observar que una mirada más profunda al símbolo abre territorios dialógicos que representan oportunidades de interacción en el *campo de juegos*, y que aportan una amplitud de objetos sobre los cuales construimos juicios de mayor profundidad y, a su vez, con mayor equidad entre sus componentes y múltiples relaciones.

Estos espacios ambiales o *campos de juego* transitan en la obra de arte desde su completa materialidad hasta sus rincones más indescifrables, tránsito generador de una multiplicidad de interpretaciones dentro de este contexto dual. Lo ontológico nos oculta todos los posibles desocultamientos que nos presenta la obra de arte, desde los primeros y más simples que se desprenden automáticamente desde su materialidad<sup>27</sup>, hasta los más complejos provenientes del desocultamiento de los desocultamientos. En este sentido, la obra de arte no opera exclusivamente desde el desocultamiento, sino que también es un objeto por sí misma y lo esencial de ella es que exista ontológicamente.

Esta condición dual entre ocultamiento y desocultamiento es propia y constante en una obra de arte y, por ende, también lo son los espacios interpretativos que ella nos brinda. López Quintás, al plantearnos su concepto de *estética de la creatividad*, presenta la creatividad como una condición humana que construye estos espacios interpretativos a partir del ocultamiento y desocultamiento desde lo simbólico de las cosas, y nos sitúa como seres dueños de una condición interpretativa que busca alcanzar estados superiores en y con lo que nos rodea. Estos estados superiores surgen desde esta dualidad y contienen el sentido de encontrar *lo bello*, a saber, encontrar espacios de interpretación libre de intereses en lo que

---

<sup>27</sup> La *τέχνη* (*Tékne*) como saber, consiste en la producción de un ente en tanto que lo pone delante como lo que se presenta en cuanto tal, sacándolo de la ocultación expresamente a la desocultación. (Heidegger, 2018, pág. 82).

se oculta y se desoculta o dicho de otra forma, espacios de interpretación que abren nuevos *campos de juego* en lo simbólico, o nuevos espacios de interpretación que surgen desde espacios de interpretación, o también, nuevos espacios de interpretación que surgen desde lo creativo.

Es así como encontramos *lo bello* tanto en la materialidad, como en lo interpretativo del símbolo. Desde su materialidad podemos encontrar *lo bello* en sus proporciones físicas, conceptos teóricos o contenidos intelectuales, pero, si no consideramos su parte interpretativa, no podremos entrar en el juego del ocultamiento y desocultamiento donde la obra nos muestra todas las posibilidades de interpretación en y con ella. Lo artístico aparece en este tránsito desde lo concreto hacia lo indescifrable, es decir, desde lo material hacia la totalidad sus significados. Desde aquí podemos desprender que la obra de arte no sería tal si no se considera la totalidad de sus significados, una totalidad que contiene el universo; en donde para contener esta totalidad es crítica la capacidad de la obra en no extinguirse en el mundo interpretativo. De acuerdo con esto, si la obra se extingue en sus capacidades de ser interpretada, se transforma en a un objeto de museo del quehacer humano.

#### **14. REFLEXIONES SOBRE EL ARTE COMO FIESTA.**

Tanto Gadamer como López Quintás entienden la fiesta como una actividad que ocurre en un periodo determinado y de manera continua, un hito que opera en un *continuum* sin hitos intermedios. También, para ambos autores, la fiesta contiene el sentido de *celebración*, esto quiere decir que la acción como tal, no aspira a un punto de llegada, y busca desarrollarse fluidamente en su propio devenir. López Quintás complementa señalando que el clima de la fiesta es un clima de gozo que se desarrolla por medio de actos creativos que conducen a la instauración de nuevos ámbitos, ámbitos superiores de apertura al intercambio y constituyentes de *lo abierto*.

Cuando participamos en una fiesta nos internamos en un espacio donde se produce de manera natural un devenir, precisamente en las zonas de intercambio de ámbitos –como las múltiples conversaciones informales que emergen de manera natural en una reunión humana–, donde se ocultan y desocultan actores y objetos, lo que no ocurriría si estuviéramos situados fuera del contexto de la fiesta. Así, la fiesta requiere de un espíritu optimista para el desarrollo creativo y fecundo de nuevos ámbitos. El que se manifiesta a través de instancias

dialógicas construidas a partir de la diversidad de interferencias entre los participantes en ésta –personas y objetos–. La fiesta no es simplemente porque sí, sino que tiene como objetivo reunir a personas cuyas vidas transitan con algún tema en común respecto a lo que se celebra, y es desde este punto en común que se generan espacios de interferencias de ámbitos para crear otros nuevos.

A partir de todo el desarrollo anterior se observan dos dimensiones posibles para poner en discusión, la primera es la dimensión ontológica de la fiesta, y la segunda la metafísica. Desde el punto de vista lo ontológico, si comparamos la fiesta con una pintura, el espacio de reunión, puede corresponder a la superficie limpia del futuro cuadro, que son los colores vertidos en ella, es un espacio abierto a lo que se sucederá. Luego de determinar el espacio de la fiesta, es necesario implementarlo con muebles y decoraciones para que las personas que participen tomen ubicación en su desarrollo. Usando la analogía de los colores y formas que el artista organizará sobre la superficie limpia, los muebles constituyen la materialidad, una vez que se resuelve esta materialidad no hay vuelta atrás en la constitución de la obra. En una fiesta determinada, por ejemplo, la fiesta de día de la independencia de un país, los participantes se reunirán en los diferentes espacios destinados a esto, principalmente las personas que nacieron en el país celebrado, sin importar si el espacio de reunión pertenece a la circunscripción del país. Aquí los aspectos comunes entre las personas que celebran la fiesta son el conjunto de tradiciones de aquella nación: idiomas, lenguas, acentos, fisonomías étnicas, vestimentas típicas, tradiciones culinarias, músicas típicas, danzas típicas, etc.. Todos estos aspectos comunes dentro de nuestra analogía siguen correspondiendo a lo material que posee la obra artística, en este caso las personas y la materialidad de sus tradiciones nacionales, corresponderían a los colores y las formas que el pintor deposita en el cuadro. Ya adentrándonos en los aspectos metafísicos de la fiesta, llegamos al elemento de mayor amplitud y análisis fértil, en el que cada aspecto común en cada uno de los asistentes es un ámbito que, interfiriéndolo con otros ámbitos y espíritus creativos, permite crear nuevos ámbitos. El intercambio es amplio y a la vez múltiple en sus combinaciones: personas, espíritus, acentos, vestimentas, tradiciones culinarias, músicas típicas, danzas, etc., todos estos aspectos y su amplitud de combinaciones, construyen espacios inobservables si no estuviéramos involucrados en la fiesta. Aquí nada es más importante que otra cosa, todo posee un mismo valor y un potencial creativo equivalente, cada elemento se sumerge en el

mundo de la equidad –ontológico o metafísico–, todo forma parte de la fiesta, por lo que todo es igual de importante. En la fiesta no hay jerarquizaciones.

Esto también sucede en la obra artística, porque todos los elementos materiales particulares que la componen son una combinación única e irrepetible, que desde su particularidad, se sumergen en el mundo de la igualdad al producirse una interferencia de ámbitos, lo que vale para cada obra y para cada persona. La fiesta y la obra artística operan de manera similar en esta dualidad, siendo a su vez símbolos.

Un aspecto que Gadamer profundiza sobre de la fiesta es el *tiempo*, del que se distingue como señalamos, dos formas, *tiempo normal* y *tiempo propio*. El *tiempo normal* es el tiempo que nos entrega el reloj, es un tiempo cronológico que se cuantifica de manera universal y nos ayuda a organizar las actividades normales de nuestra vida, como por ejemplo tomar un medicamento cada 8 horas o asistir a una clase que se impartirá en Concepción, Chile, a las 10:15 horas del día 28 de abril del 2025. Es un tiempo cuantificable en números. En cambio el *tiempo propio* es un tiempo individual de cada persona, en que se despliegan los ámbitos que se abrirán al intercambio.

Al estar dentro de la fiesta podemos experimentar los dos tipos de tiempo que señala Gadamer. El *tiempo normal* nos define cuándo se celebra la fiesta, es así como el 18 de septiembre de cada año se celebra la conmemoración de la primera junta nacional de gobierno en nuestro país –algo cíclico–. En cambio, el *tiempo propio* opera en cada persona abriendo ámbitos de intercambio propios de la fiesta; y a pesar de que se instala sobre el *tiempo normal*, está contenido en el ritmo individual de cada participante. Es sobre el *tiempo propio* que descansan los espíritus creativos abiertos a la interferencia de ámbitos. El *tiempo propio* es el de la existencia de cada ser humano; aunque todo ser humano nace en un *tiempo normal*, su vida tiene un *tiempo propio*, ya sea por las condiciones fisiológicas que generan su existencia –su desarrollo biológico desde que es feto hasta su vejez–, o por las condiciones intelectuales que va desarrollando en su vida; ambas condiciones son vitales, no obstante, para efectos de este documento, serán más interesantes las condiciones intelectuales y su potencialidad creativa sobre lo que existe en el mundo.

El *tiempo propio* que opera de manera individual en cada ser humano, nunca será suficiente, si lo que queremos es generar ámbitos superiores de intercambio, puesto que nuestra condición de mortales nos impide generar eternamente nuevos ámbitos. Por otra

parte, el *tiempo normal* que se encarga de situar la fiesta en un contexto histórico, pasa implacable y no requiere al ser humano para existir.

Por último, para ambos autores la condición cíclica de la fiesta ofrece nuevas oportunidades para la interferencia de ámbitos. Respecto al *tiempo normal*, es lo cíclico lo que permite que la fiesta sea constituida y resignificada una y otra vez; sin embargo, en otros casos, considerando situaciones personales y no de grupos humanos, no se puede asegurar que la fiesta se repita. Un ejemplo de esto es visitar un museo donde se exhibe una obra artística que deseamos volver a ver luego de una visita anterior. Esta esperanza de la repetición de la visita al museo –que en otros casos puede ser la repetición de oír una obra musical, leer una obra literaria, o asistir a una obra teatral–, se sitúa en un *tiempo normal* que no es cíclico, pero supone aspiraciones de repetición, de manera que se puede situar en una agenda cronológica personal, un dispositivo que se superpone al *tiempo normal* –ya hemos revisado otros ejemplos de actividades cíclicas de carácter anual<sup>28</sup>, como el día de la independencia de un país, el nacimiento de Jesucristo, o la siembra y la cosecha–.

Ahora bien, el *tiempo propio*, por estar situado dentro de la fiesta, nos obliga a sumergirnos en ella para lograr, en un acto creativo, un ascenso de nivel desde el o los ámbitos que estamos interfiriendo, dicho de otra forma, la expansión de los campos de juego se consigue desde el instante en que se instaura el *tiempo propio*. Esto nos sugiere que la expansión de ámbitos no se consigue sobre una instancia azarosa –como algunos hechos situados en el *tiempo normal*–, sino a través de una acción optimista y creativa de intercambio entre las personas y las cosas que forman parte de la fiesta. Continuando con el ejemplo de las actividades que queremos disfrutar, una vez que comenzamos cualquiera de ellas, entramos en el *tiempo propio* de cada una. Volver a ver la obra artística en el museo, oír la obra musical nuevamente, o leer la obra literaria que planificamos leer, nos adentra en nuevos ámbitos que no nos eran accesibles antes de la repetición, es decir, antes de entrar en lo cíclico de la fiesta. Esto hace pensar que lo cíclico también es propio del ser humano en un contexto de expansión de su capacidad creativa, ya que la apertura de ámbitos superiores –expansión de los campos de juego– solo se consigue con un espíritu creativo abierto a sumergirse en *tiempos propios* de actividades específicas. La repetición de lo cíclico se produce también en contextos tecnológicos y avances en su desarrollo, por ejemplo, en cada periodo de cosecha

---

<sup>28</sup> Véase el párrafo 3 de este capítulo.



una persona tiene el potencial de lograr algún tipo de avance tecnológico en pro de la cosecha, ya sea por medio de descubrimientos, la creación o mejoramiento de nuevas herramientas o cambios de fecha en la siembra, permitiendo que lo cíclico de la cosecha promueva una nueva manera de interpretarla, a pesar de que cada año la motivación tanto de la siembra y la cosecha sea la misma: alimentarse para sobrevivir.

En este caso estudiamos lo cíclico desde el concepto de la fiesta, pero también existe como algo absolutamente cotidiano puesto que el ser humano opera cíclicamente cuando satisface necesidades por medio de sus opuestos: sueño y vigilia, hambre y saciedad; también cuando opera dentro de circunstancias opuestas: día y noche, calor y frío; cansancio y descanso. Aquí, tanto las necesidades como circunstancias opuestas son propias del *tiempo normal*: después de 16 horas de vigilia sentimos sueño, estando despiertos es normal que sintamos hambre cada 4 horas, y así con las otras circunstancias opuestas. Cada persona tiene su *tiempo propio*, tanto para resolver sus necesidades como para superar las circunstancias opuestas. Esta manera de convivir con lo que nos rodea una vez que podemos sumergirnos en el *tiempo propio* de esta relación –al igual que en la fiesta–, nos permite abrir nuevos espacios de potencialidad creativa y resolver nuestras necesidades creativamente.

## CUARTA PARTE

### 15. REFLEXIONES SOBRE LOS CONTENIDOS.

Es posible una triangulación de las ideas de Gadamer y López Quintás que hemos presentado. Para esto, se presentarán tres figuras gráficas: la figura N°1, que presenta conceptos e interrelaciones expuestos por Gadamer; la figura N°2, que presenta conceptos e interrelaciones expuestos por López Quintás; y la figura N°3, que presenta el diálogo entre los conceptos e interrelaciones de las figuras N°1 y N°2.

Como se observa, las figuras N°1, N°2 y N°3, están constituidas por óvalos, rombos, y hexágonos. Los óvalos corresponden a los conceptos eje, los rombos a conceptos que emergen de los conceptos eje, y los hexágonos –solo en figuras N°2 y N°3– a las características específicas contenidas en la acción lúdica según López Quintás. También se observa en todas las figuras, conceptos vinculados por conectores sin dirección específica; esto se debe a que estas relaciones, efectivamente, no tienen una dirección específica, puesto que cuando se gatilla alguna emergen las demás, alimentando este rico entramado. Por otra parte, en la figuras N°1 y N°2, los conectores son de color negro y azul. Los de color negro conectan conceptos eje con conceptos que provienen desde ellos, y las de color azul conectan conceptos que son comunes entre conceptos ejes. Finalmente, en la figura N°3, se añaden líneas de color rojo, que conectan conceptos entre ambos autores.

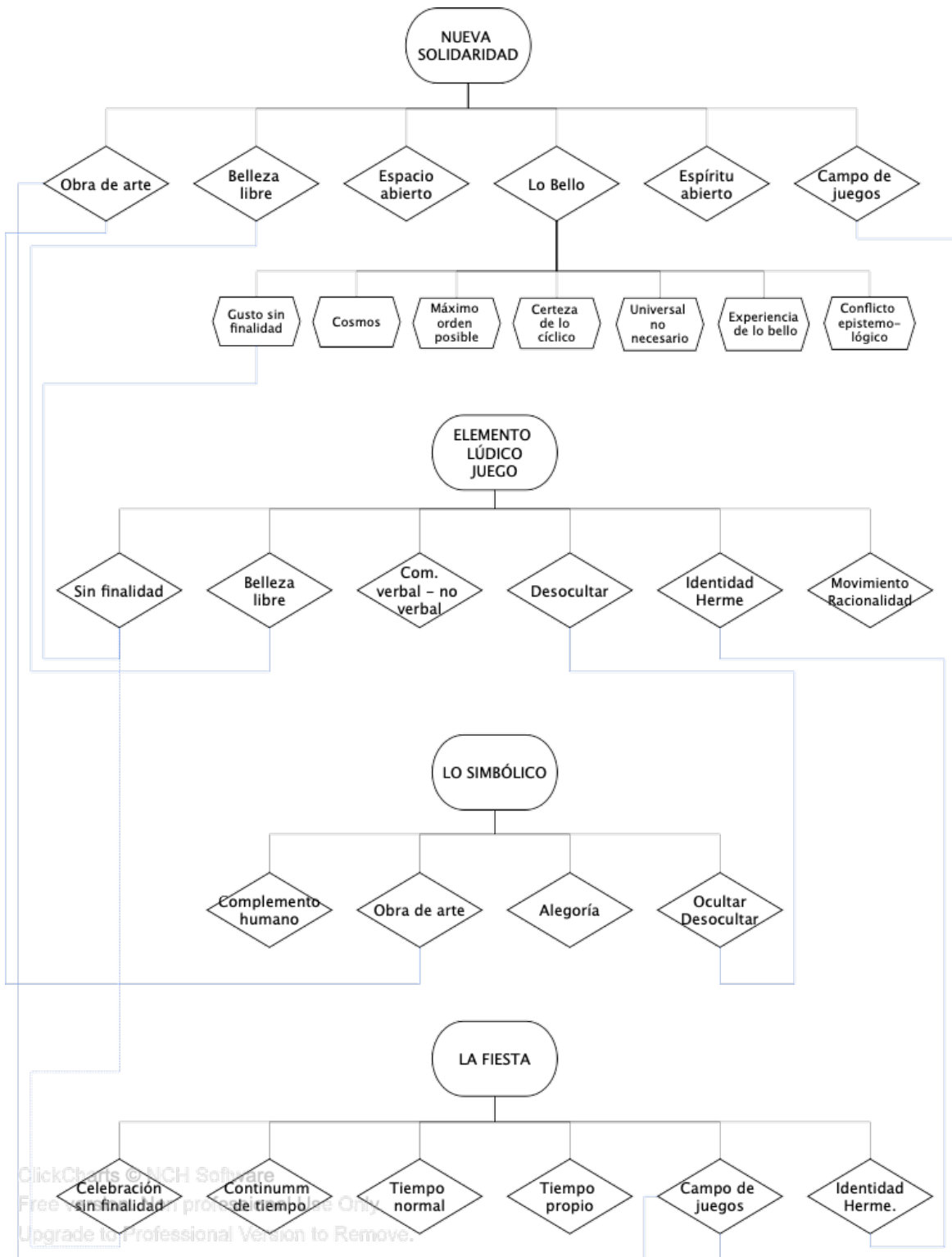
La figura N°1 nos muestra cuatro conceptos eje sobre los que se extiende Gadamer: a) la *nueva solidaridad*; b) elemento lúdico y juego; c) lo simbólico; y d) la fiesta. El primer concepto de Gadamer, la *nueva solidaridad*, que caracteriza la obra de arte del siglo XX. Emerge desde la obra arte, en virtud de un espíritu libre abriendo paso a lo que llama un *campo de juegos*, que resulta ser un espacio abierto, una instancia de *belleza libre* de conceptos y significados, y donde podemos encontrar *lo bello*. Ahora, respecto a *lo bello*, y alineado con el pensamiento griego antiguo, podemos encontrarlo en el Cosmos, donde se da el máximo orden posible, y una certeza de lo cíclico. También, es posible entender *lo bello* desde Kant (Kant I. , 1961, pág. 53) como un gusto sin finalidad, y la potencialidad del gusto por algo de manera trascendental, cuyas razones no son las mismas para todas las personas. La búsqueda de consensos sobre el gusto –representados por los gustos comunes–, es lo que

Gadamer llama la experiencia de *lo bello* –que genera un conflicto epistemológico–. Éste conflicto nace debido al requisito de lo universal y necesario que Kant establece como exigencia para la ciencia. Así, dado que en el mundo es posible encontrar situaciones que efectivamente pueden ser explicadas por la ciencia –por ejemplo: la fuerza de gravedad–. Sin embargo, en el caso del gusto de una persona por algo, se conserva la condición de lo universal –a todas las personas nos gusta por lo menos una cosa en el mundo–, a pesar que, no existe certeza alguna que nos guste lo mismo, y por las mismas razones. La condición del gusto es universal –una especie de condición natural–, pero no es posible acceder a un gusto común, como tampoco las personas albergan un gusto común fundado en las mismas razones. Por lo tanto, encontrar *lo bello* en algo no puede ser parte de una ciencia, por lo que existe un vacío epistemológico.

El segundo concepto eje es el elemento lúdico del juego, que para Gadamer consiste en no poseer una finalidad externa más allá del mismo juego. Además, el juego supone la comunicación tanto verbal como no verbal, y sus pilares de operación son movimiento y racionalidad. Gadamer entiende, además, la acción lúdica como contenedora de una identidad hermenéutica conferida por quienes forman parte de ella. Dentro del marco de la actividad lúdica se desocultan objetos y relaciones que no son posibles de hallar en un espacio ajeno a la actividad, lo que nos ofrece la posibilidad de experimentar una *belleza libre* de conceptos y significados.

El tercer concepto eje es el de lo simbólico. Gadamer considera la obra de arte como un símbolo, y éste, como un complemento del ser humano que lo lleva a instancias superiores. Propone también que en la obra de arte existe una alegoría, pero que no es todo lo contenido en la obra, dado que ésta constantemente oculta y desoculta objetos, tanto descifrables como indescifrables.

El cuarto y último concepto eje es el de la fiesta, una *celebración* sin finalidad que se configura en lo cíclico superponiéndose al *tiempo normal*; sin embargo, el tiempo interno que se configura por la celebración de la fiesta, corresponde al que Gadamer llama *tiempo propio*. El *tiempo propio* es un *continuum* sin interrupciones a lo largo del cual despliega *lo abierto*, dejando disponibles *campos de juegos* que ofrecen a los participantes de la fiesta de múltiples identidades hermenéuticas.



**Figura N°1:** Relación de conceptos de acuerdo con Hans Georg Gadamer (1991).

Hasta el momento, en la descripción de los componentes de la figura N°1 no se ha dicho nada sobre la relación entre conceptos, a saber, sobre el conjunto de relaciones entre: *nueva solidaridad*, elemento lúdico, lo simbólico y la fiesta. En esta figura se observa la intensa interconexión entre conceptos cuyo funcionamiento no es posible de manera aislada durante la experiencia estética; por ejemplo, no es posible lograr la *nueva solidaridad* si no penetramos en el carácter lúdico del ocultamiento y el desocultamiento que nos brinda el símbolo. A su vez, el *tiempo propio* es el marco de soporte de la *nueva solidaridad*, el *campo de juegos* y las múltiples identidades hermenéuticas, porque, solo en el *tiempo propio* se constituye la *belleza libre y lo bello*. Se trata de un tiempo libre sin límites y continuo, al contrario del *tiempo normal*.

Por otra parte, de acuerdo con Gadamer, obra de arte y fiesta son símbolos. Tanto en la obra de arte como en la fiesta se despliegan *campos de juegos* que abren espacios lúdicos en quienes se relacionan con ellas, espacios interpretativos de cada persona, y a la vez interconectados con quienes participan en ellos. En este sentido, para Gadamer, símbolo, obra de arte y fiesta son espacios que abren *campos de juego* ocultando y desocultando objetos, lo que nos exige contar con un espíritu abierto y libre de finalidades externas, requisito crítico en la configuración de la acción lúdica. Algo similar puede decirse de la constitución de una fiesta. La *celebración* para Gadamer no tiene una meta, sino que es un espacio abierto al devenir de su desarrollo. También en la instauración de la *nueva solidaridad* frente al símbolo supone un estar abierto de nuestro espíritu en la búsqueda de una *belleza libre* de conceptos y significados, lo que a su vez, supone un proceso de ocultación y desocultación.

La figura N°2 presenta el entramado de conceptos eje propuestos por López Quintás: elemento lúdico y juego, simbolismo y la fiesta. Gran parte del texto de López Quintás se centra en la condición lúdica de la experiencia estética, que presenta cinco características irrenunciables: (1) ser una finalidad en sí misma; (2) instaurar una interferencia de ámbitos; (3) obligarnos a ser creativos; (4) tener una condición originaria e irreductible; y (5) obligarnos a sumergirnos en ella. A la vez, López Quintás (1998) sostiene que la acción lúdica se basa en la interacción entre movimiento y racionalidad, lo que nos permite explorar nuestras capacidades en estas dos dimensiones brindándonos un goce espiritual. Además, debido a su carácter dialógico, la acción lúdica nos obliga a re-configurarnos, lo que supone

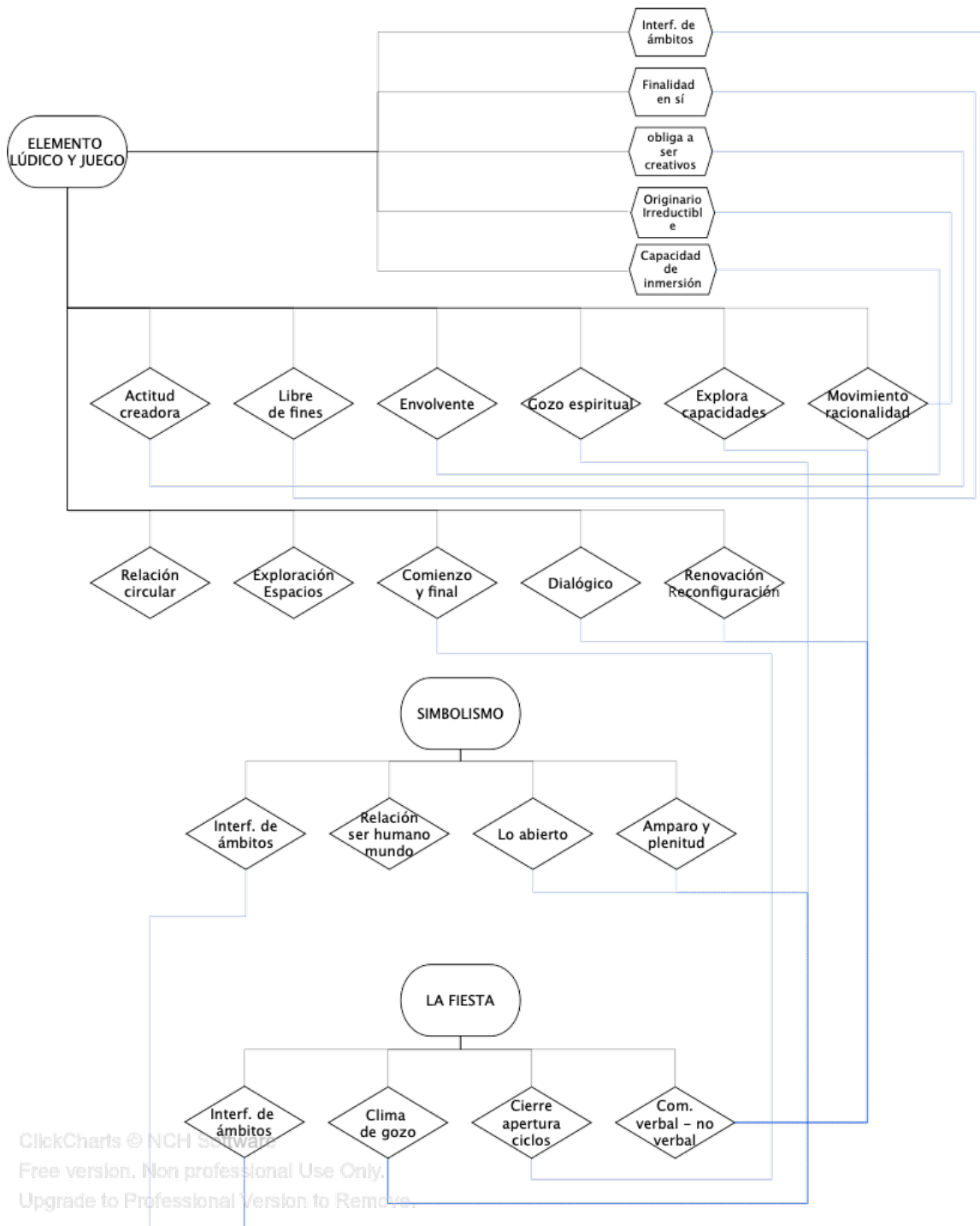
una actitud creadora hacia la exploración de espacios lúdicos. Asimismo, se nos presenta como una actividad envolvente libre de fines, con un comienzo y un final, que delimitan lo que llamamos ‘juego’ desde el instante en que se produce la relación circular y multidireccional entre todos estos componentes.

Sobre el simbolismo, López Quintás (1998) considera que el símbolo representa un espacio de amparo y plenitud por medio del cual el ser humano se conecta con el mundo, lo que es constituido a través de la interferencia de ámbitos donde *lo abierto* se manifiesta.

Por último, López Quintás (1998) sostiene que la fiesta se constituye en la apertura y cierre de ciclos, por medio de la interferencia de ámbitos producidos por la comunicación tanto verbal como no verbal, lo cual genera un clima de gozo entre quienes participan.

En la figura N°2, se observa una concentración de conceptos vinculados principalmente al elemento lúdico y el juego, más que a lo simbólico y la fiesta; sin embargo, estos conceptos eje están íntimamente relacionados entre sí y contienen conceptos en común, a saber, la interferencia de ámbitos y el clima de gozo. La interferencia de ámbitos ocurre con la apertura de espacios lúdicos posibles gracias al símbolo. Es éste el que vibra con nosotros e interfiere expandiendo nuestra existencia, creando así un espacio donde nos sentimos amparados y en plenitud, un espacio habitable que ha emergido desde la interferencia. Es en este espacio habitable donde es posible un clima de gozo, sí y solo sí penetramos en él con afanes de constituir zonas dialógicas sin finalidades externas, un espacio envolvente que nos obliga a ser creativos y a sumergirnos en ellas. En la fiesta se establecen relaciones multidireccionales entre las diversas interferencias que nos compelen a explorar nuestras capacidades, lo que exige también de nosotros una renovación y reconfiguración de las mismas con el único afán de extender sin interrupciones la *celebración*.

Al hacer referencia al elemento lúdico de la experiencia estética, López Quintás establece su equivalencia con la fiesta. En efecto, tanto la experiencia estética como la fiesta están delimitadas por un espacio temporal continuo, siendo un espacio constituido durante la interferencia de ámbitos e instaurado tanto desde la experiencia estética como desde el símbolo. Además, la fiesta exhibe las cinco características propias de la acción lúdica, puesto que, es una finalidad en sí misma, interfiere ámbitos, nos obliga a ser creativos, posee un carácter originario e irreductible y tiene la capacidad de envolvernos profundamente durante su existencia.



**Figura N°2:** Relación de conceptos de acuerdo con Alfonso López Quintás (1998).

Por otra parte, obra de arte y símbolo son equivalentes. En ambas nos encontramos en una situación en que gracias a la interferencia se generan espacios hacia *lo abierto*, lo que

amplifica positivamente nuestra experiencia vital y nos permite encontrar territorios habitables.

La figura N°3 muestra la conexión entre conceptos de ambos autores. Los dos consideran tanto al símbolo, la obra de arte y fiesta, como objetos portadores de una capacidad de interferencia en nuestras existencias, interferencia que da lugar a la *nueva solidaridad* de Gadamer y a la interferencia de ámbitos de López Quintas, conceptos que en este sentido, consideramos equivalentes. Ambos se refieren, en efecto, a espacios que nos brindan oportunidades lúdicas, están abiertos a la interpretación y diálogos creativos, constituyen el medio en el que se produce el ocultamiento y el desocultamiento, y permiten vivir la experiencia de *lo bello*. Ambos autores coinciden en considerar como requisito para la emergencia de este espacio una aptitud creativa sin finalidades externas y una disposición a sumergirse profundamente en esta experiencia, que nos lleva a considerar nuestras capacidades de movimiento y racionalidad, en tanto son aspectos esenciales de nuestra comunicación en los roles receptivo-creativo y emisor-creativo necesarios para la condición dialógica irrenunciable de la acción lúdica; como señalamos, esta experiencia estética nos obliga a renovarnos y re-configurarnos constantemente durante su transcurso.

Asimismo, ambos autores consideran la acción lúdica como un componente crítico de la experiencia estética, lo cual quiere decir que la experiencia estética no es posible –en ningún sentido– en la ausencia de lo lúdico –obra de arte, símbolo o fiesta–. No es *lo bello* lo que abre lo lúdico, sino, lo lúdico permite encontrar *lo bello*. De esta manera, lo lúdico abre oportunidades, desde la creatividad, para encontrar *lo bello* en objetos que no lo son en su materialidad –nos referimos a objetos que no son categorizados como obras de arte, por ejemplo; el canto de un pájaro, la hoja de un árbol, una caja de cartón o un vaso–. Esto nos devela una senda amplia y fértil en la búsqueda de *lo bello*, donde la materialidad del objeto es necesaria, pero no suficiente para encontrarlo. Es en el marco de una acción lúdica, contendora de creatividad, que cada persona agencia una capacidad particular de encontrar *lo bello*. De esta manera, un espíritu crítico nos conduce hacia lo que la historia nos ha enseñado que es *lo bello*, lo que da lugar a nuevas posibilidades de configuraciones estéticas –no figurativas–, se abran paso en la historia del arte.





Por otra parte, ambos autores señalan al símbolo como un complemento del ser humano, encargado de contribuir en nuestra relación con el mundo. El símbolo ensancha nuestra capacidad de relacionarnos con el mundo, por medio de múltiples interferencias constituidas desde y con él, opera como materia prima para el despliegue de todos los espacios lúdicos posibles a generar. En este sentido, desde lo lúdico desplegado en el símbolo, podemos encontrar espacios habitables, donde nos sintamos en plenitud y amparados por la libertad lúdica creativa, y es posible un *espacio equitativo* entre los componentes que constituyen la totalidad de las interacciones que tienen lugar en él. De esta manera, el símbolo constituye una herramienta de gran potencial para la configuración de juicios reflexivos. Aquí *lo abierto* proyecta espacios por los que se transita libre y democráticamente, y donde no existe el concepto de justicia porque no existen los actos injustos. Y dado que el sentido de equidad no permite que existan faltas, no existe el castigo.

Respecto al símbolo, Gadamer lo considera como contenedor de alegoría; sin embargo, no es solo esto. La alegoría normalmente se encuentra en las capas superficiales del símbolo en un primer contacto, mientras que pertenece a las capas más profundas el ámbito que demanda el establecimiento de las relaciones lúdicas en su condición de objeto encargado de desocultar que hace emerger *lo abierto*. Por último, respecto al símbolo, López Quintás no se refiere a él como objeto contenedor de alegoría, pero, despliega extensamente su potencialidad lúdica.

Sobre la fiesta, ambos autores señalan que abre espacios de interferencia entre todos los objetos que la componen, además de constituirse en las aperturas y cierres de ciclos. La fiesta, nos muestra una función contenida en torno a *lo bello*, además de la *nueva solidaridad* que tiene lugar en ella. Otra instancia que nos permite encontrar *lo bello*, corresponde a lo cíclico del tiempo, que de acuerdo con el pensamiento griego pertenece al Cosmos, el máximo orden posible, a saber: *lo bello*. Lo cíclico también ofrece oportunidades para la innovación y descubrimiento de un ciclo en otro.

Otro aspecto en común –en este caso desde la *nueva solidaridad*–, es la carencia de finalidades externas que caracteriza a la fiesta, en tanto una finalidad en sí misma: seguir constituyéndose y no detenerse. Es por esto que la fiesta contiene *lo bello* en tres dimensiones: *lo bello* desde la *nueva solidaridad*; *lo bello* desde la certeza de lo cíclico; y *lo bello* como un gusto sin finalidad externa.

Una última característica de la fiesta para ambos autores, es ser una actividad que transcurre entre un comienzo y un final. La fiesta no está conformada por secciones separadas, sino que es un *continuum*, que se mantiene con vida por la interferencia de ámbitos, de manera que, al momento de no existir más interferencias, la fiesta cesa hasta el próximo ciclo.

## **16. HACIA UNA FUTURA EDUCACIÓN MUSICAL.**

En este apartado se bosquejan aportes de esta investigación hacia una futura educación musical basada en los textos de Georg-Hans Gadamer (1991) y Alfonso López Quintás (1998) desde lo estético hacia lo ético.

En la introducción se señala el antecedente de Platón, quien aspiraba a construir una ciudad utópica, donde la música era un factor constitutivo debido a su capacidad de moldear el carácter de los ciudadanos. Por otra parte, en el transcurso de este documento hemos observado un conjunto de relaciones entre juego, obra de arte y símbolo, que nos permite llevar el pensamiento de Platón más allá. A saber, en lugar de utilizar el concepto de ‘música’, utilizamos un concepto más amplio y cercano a nuestros tiempos: ‘obra de arte’. Es así como la obra de arte contiene el potencial de moldear el carácter de los ciudadanos. Para efectos de este desarrollo, pensaremos en una obra de arte musical, a la que llamaremos ‘obra musical’, implementando la figura N°3 –como síntesis de los contenidos de análisis– sobre la experiencia de un joven músico que participa en una orquesta juvenil.

No es fácil comenzar este ejemplo en un entramado tan complejo como la interacción de conceptos que presentan ambos autores; no obstante, por algún lugar hay que comenzar, lo haremos desde la experiencia individual de un intérprete perteneciente a una orquesta juvenil. Es preciso indicar que el estudiante de cualquier instrumento requiere de esfuerzos en muchas dimensiones para superar las exigencias técnicas de la ejecución. Al participar en una orquesta juvenil, todos los instrumentistas deben ir a la par en el desarrollo técnico de sus instrumentos para no perjudicar el avance de este gran mecanismo –organismo– gestionado por partituras, llamado orquesta. La exigencia de formar parte de un organismo complejo como la orquesta –también lo es la ciudad utópica de Platón–, obliga al estudiante a comprometerse con el propósito de construir música de manera grupal. Es así como el

desarrollo técnico en la ejecución del instrumento permite al intérprete formar parte de la experiencia estética en ‘carne propia’ y ser un engranaje de este gran mecanismo. Sin embargo, hasta el momento, esta experiencia que es posible considerar como de inmersión en la obra musical, no es así del todo, ya que en esta etapa el intérprete constituye solo una parte mecánica de este gran mecanismo, formando parte de la materialidad de la obra musical y encontrándose en las capas superficiales del objeto. Aquí, hasta el momento, no se activan los diversos dispositivos de la figura N°3, aunque, la experiencia de compromiso con la mecánica de la ejecución de la obra acerca al intérprete a ésta. Además, en él se constituye una esperanza de ejecución correcta de la obra –que puede tener muchas razones: deseo de ser un mejor intérprete, deseo de impresionar a alguien, demostrar a sus padres de lo que es capaz, etc.–, por lo que hasta el momento encontramos solo finalidades externas de carácter personal en la obra, que como se ha señalado, no son el propósito esencial y profundo de la experiencia estética. Hasta aquí el compromiso del intérprete con la obra es superfluo.

Comenzaré activando los dispositivos de la experiencia estética a partir de la *nueva solidaridad* de Gadamer, a saber, un espacio de interferencia abierto entre obra y observador. Siguiendo en este ejemplo, el intérprete forma parte de la *nueva solidaridad* sí y solo sí, la interpretación de la obra no contiene intereses externos a la obra, y el único interés es la obra en sí misma. Solo en esta instancia la obra se sitúa en *lo abierto* para el intérprete y muestra todas sus posibilidades. Ya superado este umbral, el intérprete adquiere una responsabilidad en y con la obra, siendo capaz de habitar este espacio abierto. En la *nueva solidaridad*, intérprete y obra se constituyen como ‘uno solo’, no es posible la materialidad de la obra musical sin el intérprete, a su vez, el intérprete no puede encontrar estos espacios de amparo y plenitud sin la obra. Dado que esta relación circular entre intérprete y obra se produce con los otros intérpretes dentro de la orquesta, la obra musical se dará en un espacio de amparo y plenitud aún más amplio de interpretaciones desinteresadas. Así, *lo abierto* es un *espacio equitativo* –donde todo es importante en la misma medida–, y de un compromiso necesario no solo con la obra, sino con los otros integrantes de la orquesta en el afán de mantener los espacios efímeros donde se constituye *lo abierto*.

Los intérpretes hacen emerger la obra musical en un espacio temporal acotado, es un espacio de tiempo continuo con comienzo y final, a saber, un *tiempo propio* de la obra que interfiere en los *tiempos propios* de cada uno de los intérpretes. Por otra parte, no es posible

constituir *lo abierto* si la finalidad es externa a la constitución de la obra, de manera que los intérpretes requieren que su creatividad musical se despliegue por la obra y no por otra cosa –creatividad necesaria para que tras lo cíclico de muchas interpretaciones de la misma obra (ya sea por ensayos o presentaciones) no resulte aburrida y poco atractiva para ellos–, para sostener estos espacios efímeros. En el momento en que los intérpretes constituyen *lo abierto*, pueden encontrar ese gusto sin finalidad en la experiencia de *lo bello*, un espacio valioso, de mutuo cuidado, y frágil cuando se agota la creatividad.

El intérprete sostiene su capacidad de ejecutar la obra en lo lúdico, es lo lúdico lo que abre oportunidades a las reinterpretaciones de la obra, a su renovación y re-configuración tanto de la obra como del intérprete –en *lo abierto* obra e intérprete forman parte de una misma cosa–. Cada vez que el intérprete entra en lo cíclico de la práctica, está obligado a renovar y re-configurar, tanto la manera de enfrentarse a ésta, como su ejecución, y en este proceso también renueva y re-configura su comunicación verbal y no verbal con los otros intérpretes que forman parte de la ejecución de la obra. Además, al enfrentarse los intérpretes a las diversas oportunidades que abre su propia interpretación, se encuentran con espacios de ocultamientos y desocultamientos generados tanto ellos como la obra misma, constantemente renovados y re-configurados desde las múltiples interferencias producidas dentro de la ejecución musical. Aquí, lo cíclico permite que cada ejecución sea única. Esta es la razón por la cual no es posible encontrar dos grabaciones de una misma obra musical que sean iguales –con esto me refiero a grabaciones hechas en momentos diferentes–. Por todo esto, la identidad hermenéutica de la obra sufre transformaciones a partir de lo cíclico, como también dentro su *tiempo propio*, es decir, se renuevan y re-configuran las diversas identidades hermenéuticas de quienes están involucrados en materializar la obra musical.

En el caso de lo cíclico, resulta predecible que la identidad hermenéutica de cada intérprete va cambiando de acuerdo con la cantidad de veces que se reinterpreta la obra, pero, en el caso del cambio de identidad hermenéutica dentro del *tiempo propio* de la obra, es decir, durante la interpretación en curso, ocurre que el intérprete re-configura la identidad hermenéutica de la obra mientras se materializa. Esto sucede cuando gracias a algún hecho musical que genera una motivación extra en el intérprete, por ejemplo, una intervención magistral de otro instrumento, la obra llega a un estado superior respecto a interpretaciones previas; es en estos momentos que el intérprete situado, dentro del *tiempo propio* de la obra,

re-configura esta identidad hermenéutica, haciendo que la obra re-configurada sea parte de él y que, a la vez, su re-configuración sea parte de la obra.

Respecto a lo simbólico, como se acaba de presentar, el intérprete que ejecuta la obra con un espíritu abierto y sin finalidades externas a ella, forma parte del símbolo. En ese momento, obra e intérprete instauran *lo abierto*. Tanto intérprete como obra forman parte de una misma cosa, la obra es el complemento perfecto para el intérprete, y el intérprete es el complemento perfecto para la obra. En este espacio donde se producen ocultamientos y desocultamientos de forma multidireccional entre obra e intérpretes, es donde se abren oportunidades creativas para todos, en virtud del amparo y plenitud que genera *lo abierto* constituido desde estas interferencias.

Por último, cada vez que el intérprete comienza la ejecución de la obra sin finalidades externas, la obra instaura la fiesta, que se desarrolla en el *continuum* de tiempo en que la obra musical es materializada, y obliga al intérprete a estar compenetrado en ella mientras se ejecuta. Es mientras la obra musical existe en su materialidad –entiéndase, existe como sonido, y no como partitura– que el intérprete debe estar inmerso en ella con un espíritu dialógico-creativo hacia la obra y demás intérpretes, a saber, comprender el espacio que habita dentro de la obra y el rol que cumple dentro de este *campo de juegos*. En este espacio lúdico de la fiesta, nada de lo que involucra la materialidad de la obra musical posee más relevancia que otra. En la fiesta, el intérprete con mayor experiencia conoce su rol, y sabe de acuerdo con esta experiencia, que todos los instrumentos poseen un equivalente grado de importancia, de no ser así el compositor no los consideraría.

Luego de toda esta explicación de vivencias de un intérprete musical perteneciente a una orquesta juvenil, donde se han desplegado las maneras de lo lúdico, *lo bello*, el símbolo y la fiesta, es posible mostrar relaciones concretas entre estética y ética, y que el intérprete en su labor de ejecutar la música escrita en una partitura, transita en ambas dimensiones. No obstante, esta experiencia requiere de una condición esencial para superar los obstáculos propios de la disciplina de intérprete musical, a saber: la técnica de ejecución musical, como primer paso. Una vez resuelta esta exigencia, será necesario que el intérprete comprenda que la ejecución de la obra requiere penetrar en ella de tal manera que el único interés para él, sea materializar la partitura en sonido. De esta forma, se abre un espacio donde lo estético y lo ético confluyen y conviven, y aspiran a mantenerse en el *tiempo propio* de la obra musical

por medio de voluntades creativas. Es así como desde la experiencia musical de un intérprete se puede mostrar que la experiencia estética también es una experiencia ética.

Volviendo a la referencia de Platón, es clara la congruencia entre su postulado y el desarrollo de este apartado. En este apartado se muestra la experiencia estética como una oportunidad para cada persona de explorar espacios que solo la obra de arte permite encontrar, espacios con un gran potencial de renovación y re-configuración en quienes la experimentan, además de otros cambios positivos que ya se han mostrado. De esta manera, se observa que la experiencia estética vivida en profundidad, no solo puede cambiar el carácter de los ciudadanos, sino que tiene el potencial de modificar la manera que tienen éstos de relacionarse con el mundo, gracias a la exigencia contenida en la experiencia estética de valorar equivalentemente los objetos constitutivos de los espacios abiertos instaurados en la obra de arte, espacios que son tanto equitativos<sup>29</sup> como democráticos<sup>30</sup>. Por lo que la descripción de Platón no deja de ser cierta y motivante para la educación musical, pero, es insuficiente respecto al análisis presentado en este escrito. Sin embargo, las contribuciones hechas por Hans-Georg Gadamer (1991) y Alfonso López Quintás (1998) que aquí se sintetizan generan un espíritu de exploración en los aporte de la experiencia estética hacia la educación ética, desembocando en una futura educación musical orientada en la búsqueda de *lo bello y lo abierto*.

En este ejemplo de experiencia estética, no se puede hablar de conceptos aislados, ninguno existe de este modo, todos están interconectados de alguna manera, por lo que quien penetra en la experiencia estética, ya sea en la obra de arte, símbolo, o fiesta, es sometido a un conjunto de exigencias críticas para lograr esta experiencia exitosamente. Desde aquí reflexiono hacia la obra de arte como uno de los objetos más complejos contenidos en el mundo. Abriendo oportunidades al ser humano desde su libertad, unificándonos como especie –sin distinción de calidad entre nosotros–, y sin consensos epistemológicos necesarios en su instauración.

La ciencia para que sea ciencia necesita de consensos, en cambio al arte para que sea arte no los necesita, lo que abre puertas a la aceptación de los objetos artísticos en su infinidad de gamas, que no siempre presentan puntos de contacto si los visualizamos desde una

---

<sup>29</sup> Véase capítulo 3, nota al pie 6.

<sup>30</sup> Véase capítulo 3, nota al pie 5.

perspectiva epistemológica, pero sí cuando abrimos puertas hacia lo lúdico. Aquí la obra de arte se nos muestra despojada de una aspiración hacia un conocimiento definitivo, y es el ocultamiento y desocultamiento quién lo permite. Esta falta de certezas es lo que impide a la obra de arte ser un objeto de total conocimiento, pero sí, contenedora de todas las interpretaciones posibles y de un total misterio.

## 17. CONCLUSIONES.

Este capítulo presenta las conclusiones de esta investigación, incluyendo correspondencia y no correspondencia entre las propuestas de Gadamer y López Quintás en los siguientes ámbitos: (1) justificación del Arte; (2) elemento lúdico del Arte; (3) el simbolismo del arte; y (4) el arte como fiesta. Reflexiones que se presentan de forma detallada durante toda la tercera parte de este documento.

Respecto a la Justificación del Arte, Gadamer nos muestra cuatro maneras de justificar su existencia: (1) como objeto epistemológico; (2) nos ayuda a encontrar un consenso sobre los principios en los cuales encontramos la belleza; (3) la obra de arte como una innovación en el quehacer sensible del ser humano; y (4) como una instancia interpretativa libre de intereses tal como el juego infantil. Como se ha presentado en el apartado 11, es posible dividir estas justificaciones en dos áreas: la primera donde el enfoque son los consensos epistemológicos; y la segunda, donde el enfoque es la libertad humana<sup>31</sup>. Aquí, las justificaciones (1) y (2) se orientan hacia los consensos epistemológicos, y las justificaciones (3) y (4) se centran en la libertad humana.

En contraste a estas justificaciones, López Quintás presenta cinco características contenidas en la experiencia estética que justifican su existencia como aspectos distintivos de nuestra humanidad –López Quintás no busca justificar la existencia del Arte, sino mostrar un conjunto de características críticas durante la experiencia estética–, éstas son: (1) la finalidad en sí mismo que posee el juego; (2) la interrelación de ámbitos involucrados en el desarrollo de éste; (3) la creatividad que nace a partir del juego; (4) su carácter originario e irreductible; y (5) nuestra capacidad de inmersión en éste. Estas cinco características emergen

---

<sup>31</sup> Véase nota al pie número 9.



desde nuestra libertad y no desde consensos epistemológicos. Por lo que es posible contrastar a ambos autores desde la arista de la libertad humana.

López Quintás entrega una perspectiva abierta y creativa de la experiencia estética que coinciden con la tercera y cuarta justificaciones de Gadamer, a saber, la obra de arte como una innovación en el quehacer sensible del ser humano –*nueva solidaridad*–, y la obra de arte como una instancia interpretativa libre intereses tal como el juego infantil.

Sobre el elemento lúdico del Arte, Gadamer hace tres consideraciones respecto a la experiencia estética: (1) el concepto de juego como un desafío tanto físico como intelectual propio de los mamíferos, siendo sus pilares: movimiento y racionalidad; (2) el juego como contenedor de los primeros pasos en nuestra comunicación, tanto verbal como corporal; y (3) la *nueva solidaridad* y generación de espacios interpretativos entre obra de arte y espectador. En el apartado 12 se han triangulado estas tres consideraciones con las cinco características propias de la experiencia estética que presenta López Quintas, a saber: (1) la finalidad en sí mismo que posee el juego; (2) la interrelación de ámbitos involucrados en el desarrollo de éste; (3) la creatividad que nace a partir del juego; (4) su carácter originario e irreductible; y (5) nuestra capacidad de inmersión en éste. En este terreno ambos autores coinciden en sus consideraciones del elemento lúdico del arte, a saber, cada una de las tres consideraciones de Gadamer se corresponde con cada una de las cinco consideraciones de López Quintás.

Respecto a lo simbólico del arte, ambos autores consideran al símbolo como algo necesario en nuestras vidas situándonos en espacios más allá del mundo sensible. Además, el símbolo nos acerca a un estado de completitud por medio de la interferencia de ámbitos entre él y nosotros, abriendo de esta forma territorios dialógicos que nos aproximan hacia *lo bello*. Es sobre estos territorios donde es posible encontrar espacios de amparo hacia *lo abierto*, estableciendo dominios donde la totalidad de los componentes que lo constituyen tienen una importancia equivalente. Es así como el símbolo es capaz de crear un sentido hacia lo equitativo entre las personas y el mundo por medio del enorme potencial lúdico contenido en él. Aquí, obra de arte y símbolo pertenecen al mismo territorio lúdico de ocultamientos y desocultamientos, siendo posible encontrar *lo bello* tanto en su dimensión material como en lo interpretativo, ambas necesarias en lo simbólico.

En relación al arte como fiesta, ambos autores se refieren a la temporalidad de la fiesta, como un periodo acotado por un principio y un final, y desplegado en un *continuum*

sin hitos intermedios. Asimismo, la fiesta se desarrolla en su propio devenir, sin un punto específico de llegada, algo que Gadamer llama *celebración*. El devenir de la fiesta se instaura desde el espíritu de interacción de ámbitos entre quienes participan en ella, interacciones que en este contexto emergen de manera natural en las relaciones humanas. Para esto, la fiesta requiere de un espíritu optimista hacia la creación de nuevos ámbitos que nos aproximen a *lo abierto* mediante instancias dialógicas desarrolladas desde la interferencia entre personas y símbolos confluente en ella.

Gadamer propone una distinción en la temporalidad de la fiesta, presenta un *tiempo normal*, y un *tiempo propio*. El *tiempo normal* se refiere al tiempo cronológico donde se sitúa el carácter cíclico de la fiesta, y el *tiempo propio* se refiere al tiempo interno de la fiesta. En cambio López Quintás no hace referencia explícita al *tiempo normal* de Gadamer, pero sí profundiza en lo referido al *tiempo propio*. Estar inmerso en la fiesta implica experimentar ambos tiempos, uno de carácter cronológico y otro interno de la fiesta, esto también sucede en la vida de cada persona: cada persona nace en un contexto histórico –día, mes y año– pero a su vez comienza una temporalidad particular y en un *continuum* desde el día de su nacimiento hasta el día de su muerte, por lo que cada persona tiene un *tiempo propio* que convive con otros *tiempos propios*, y se sitúa sobre un *tiempo normal* en el tránsito de la historia.

A pesar de la esperanza que contiene el *tiempo propio* a extenderse, éste existe sobre el *tiempo normal*; no obstante, la condición cíclica de la fiesta permite una renovación y reinterpretación de ésta en el tiempo sin estar restringida por el *tiempo propio*. Es así como lo lúdico y creativo se vive durante el *tiempo propio*, y las oportunidades cíclicas de la fiesta se sitúan en el *tiempo normal*.

Sobre el desarrollo de los mapas conceptuales se observan estrechas y complejas correspondencias entre conceptos presentados por ambos autores, relacionando aspectos humanos por medio de la experiencia estética. Comenzando por la interferencia que genera en nuestra existencia el símbolo, obra de arte y fiesta, que abren puertas hacia la *nueva solidaridad*, término equivalente a la interferencia de ámbitos de López Quintás. Ambos conceptos nacen desde instancias lúdicas creativas, abriendo oportunidades para el ocultamiento y desocultamiento, tendiendo rutas hacia el encuentro de *lo abierto* y *lo bello*. Es posible lograr esta instancia solo bajo ciertos requisitos críticos cuando nos enfrentamos

a la experiencia estética como lo son: una actitud dialógica, no poseer finalidades externas, y tener una disposición a sumergirnos en ésta. Todo esto obliga a re-configurarnos constantemente mientras estemos inmersos en ella.

Ambos autores muestran la acción lúdica como componente crítico de la experiencia estética, a saber, la experiencia estética se acerca hacia *lo abierto y lo bello* desde la acción lúdica que nace entre obra y espectador, no es *lo abierto y lo bello* lo que configura la experiencia estética, sino que la experiencia estética se configura desde un espíritu lúdico libre intereses externos. De esta forma, una actitud lúdica sin finalidades externas abre las puertas hacia un espacio amplio y fértil de interpretaciones, donde lo material de la obra de arte, símbolo, o fiesta, es el punto de partida de la experiencia estética, y la actitud lúdica libre de finalidades externas es la que nos permite abrir rutas hacia *lo bello y lo abierto*.

Además, ambos autores señalan al símbolo como un complemento del ser humano, ampliando nuestra capacidad de relacionarnos con el mundo a través de las múltiples interferencias constituidas desde y con él. Interferencias que nacen desde lo lúdico creativo, permitiendo configurar espacios de equidad entre la totalidad de interpretaciones instauradas desde y con él, constituyéndose como una herramienta de gran potencial en la configuración de juicios tanto hacia lo democrático, lo equitativo, y lo ético.

Ya avanzando hacia las conclusiones del apartado 16, *hacia una futura educación musical*, en un orquesta cada intérprete adquiere una responsabilidad en y con la obra musical, teniendo cada uno de ellos la capacidad de habitar este espacio de interferencia. Si esta situación es replicada en los otros integrantes de la orquesta, nos encontraremos con un espacio de gran potencial en la búsqueda de *lo abierto*, generándose un espacio de mutuo cuidado y frágil desde su temporalidad. En estas instancias donde el intérprete sostiene su capacidad de ejecución de la obra sobre lo lúdico, es posible abrir oportunidades para la re-configuración tanto de la obra como del propio intérprete gracias a la materialización de la obra musical. Si llevamos esto hacia todas las personas que forman parte de la orquesta, se produce un fenómeno de múltiples identidades hermenéuticas re-configuradas desde y con la obra.

En la introducción de este documento se hace referencia a Platón, quien aspiraba a construir una ciudad utópica donde un factor importante en su entramado social era la educación musical, mostrándonos que ésta es capaz de moldear el carácter de los ciudadanos,

hacia personas con comportamientos enfilados con lo que esperaba Platón para su ciudad utópica. Sin embargo, en este documento no se ha tratado en exclusivo a la música como agente encargado de moldear el carácter de los ciudadanos, sino que el agente es la obra de arte y la experiencia estética. Es de esta forma que el ejemplo que cierra los apartados sobre reflexiones versa sobre la obra musical mostrando vivencias de una persona que forma parte de una orquesta juvenil. En el momento en que el intérprete supera los requisitos críticos – tanto de su instrumento musical como de la experiencia estética–, intérprete y obra son capaces de situarse en *lo abierto*, el intérprete es perfecto para la obra y la obra es perfecta para el intérprete. De esta manera, la obra se materializa desplegando su *tiempo propio*, donde el intérprete habita un espacio dentro de la obra, a saber, un *campo de juegos*. Es en estos espacios abiertos donde se constituyen espacios democráticos, equitativos y éticos, aquí el intérprete observa que cada uno de los instrumentos de la orquesta posee un rol equivalente en la configuración de este gran organismo<sup>32</sup>.

Es así como por medio de la experiencia estética es posible llegar a reflexiones tanto equitativas, democráticas, y éticas, donde somos capaces de percibir la importancia de las decisiones personales a partir de la existencia de un *otro*, acción que al tener un potencial de desarrollarse por parte de todos los integrantes de la orquesta, configura un organismo no solo capaz de materializar música, sino de generar espacios de reflexiones éticas desde la propia experiencia estética.

Por último, la experiencia estética no trabaja con conceptos aislados sobre el ser humano, en ella los conceptos coexisten complejamente interconectados, haciendo que la persona que la viva en profundidad, sea sometida a un conjunto de exigencias para lograrla exitosamente. Es así como la obra de arte es uno de los objetos más complejos creados por

---

<sup>32</sup> Otro espacio donde se produce esta instancia de roles equivalentes en organizaciones humanas es una familia –madre, padre, un hijo en edad escolar, y uno bebé–: la importancia de los roles de cada integrante es equivalente en la constitución de la familia, es decir, la madre y el padre poseen una importancia equivalente a la de sus dos hijos; el hijo bebé no es más importante –por ser bebé, y centrar todas las miradas– que su hermano y sus padres; el hijo en edad escolar tampoco es más importante que los su hermano y padres, aunque este posea las mejores calificaciones de su curso y tenga una proyección académica y profesional de excelencia; y los padres tampoco son lo más importante en la familia, aunque tengan empleos de alta calidad y mantengan a todos sus hijos en las mejores condiciones posibles. Aquí, para que la familia exista como una unidad, los roles de cada uno de sus integrantes deben ser equivalentes. En este caso no nos enfrentamos a la obra de arte como el objeto que gatilla espacios equitativos y éticos, sino que nos enfrentamos al símbolo que implica la familia, siendo el símbolo el objeto que gatilla espacios justos y equitativos. Esta característica del símbolo también es posible aplicarla en otras organizaciones humanas tanto de carácter comercial como industrial. En el apartado 13 se presenta un ejemplo similar con la iglesia católica.

el ser humano, que nos unifica como especie, pero a su vez, no hemos sido hasta el momento capaces de generar consensos epistemológicos sobre ella.

## BIBLIOGRAFÍA REFERENCIAL

- Aristóteles. (2017). *Poética*, (traducido por Villar Lucumberri, A.). Madrid: Alianza Editorial S.A.
- Aristóteles. (2020). *Ética a Nicómaco*, (traducido por Pallí Bonet, J.). España: Editorial Gredos.
- Aristóteles (2021). *Política*, (traducido por García Gual, C., y Pérez Jiménez, A.). Madrid: Alianza Editores S.A.
- Benjamin, W. (2019). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Buenos Aires: Ediciones Godot.
- Bloom, B. (1971). *Taxonomías de los objetivos de la educación: la clasificación de meta educativas*. Buenos Aires: editorial El Ateneo.
- Hegel, W. G. F (1989). *Lecciones de estética*, (traducción de Gabás, R.). Ed. Madrid: Akal.
- Heidegger, M. (2018). "El origen de la obra de arte", en *Arte y Poesía*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Gadamer, H.-G. (1991). *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Gadamer, H.-G. (1993). *Verdad y Método*. Salamanca: Ediciones Sígueme.
- Guerra, R. (1996). Ontología y metafísica. *Theoría. Revista Del Colegio De Filosofía*, Número 3. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Kant, I. (1961). *Crítica del Juicio*, (traducción de Armengol, J.R.). Buenos Aires: Losada S.A.
- Kant, I. (2018). *Crítica de la Razón Pura*, (traducción de Ribas, P.). Madrid: epublibre.
- Kant, I. (1999). *Prolegómenos a toda metafísica futura que pueda presentarse como ciencia*, (traducción de Caimi, M.). Madrid: Istmo.
- López Quintás, A. (1998). *Estética de la Creatividad. Juego, Arte, Literatura*. Madrid: RIALP, S.A.
- López Quintás, A. (2015) El triángulo hermenéutico, introducción a una filosofía de los ámbitos. Publicaciones Universidad Francisco de Vitoria.
- Platón. (2019). *La República*, (traducido por Pabón, J.M., Fernández-Galiano, M.). Madrid: Alianza Editorial.
- Ricoeur, P. (2020). *Sí mismo como otro*. Ciudad de México: Siglo XXI editores.
- Waldberg, P. (2004). *Dadá - El Surrealismo*. México: Fondo de Cultura Económica.

## BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Bowra, C. M. (2014). *Historia de la Literatura Griega*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Gutiérrez Canales, Giovanni (2016). Sobre el concepto de mimesis en la antigua Grecia. *Byzantion Nea Hellás* N° 35. Páginas 97-106. Universidad de Chile. Santiago, Chile.
- Hermanus Demon, Jos (2013). La Hermenéutica según Hans-Georg Gadamer y su aporte a la educación. *Revista Sophia*, N°15. Páginas 33-84.
- Herszenbaun, M. A. (2015). La tercera antinomia, la razón y la libertad. Revisión de la solución. *Nuevo Itinerario Revista Digital de Filosofía*, Vol 10, N°10. Páginas 1-22. Universidad Nacional del Nordeste. Resistencia, Chaco, Argentina.
- Suñol, Viviana (2002). IV° Jornadas de Investigación en Filosofía: *El lugar de la musica en la concepción platónica de la educación*. Páginas 2-11. Universidad Nacional de la Plata. La Plata, Argentina.